


ISSN 1106-4706 ΜΑΪΟΣ 1995

# AIR WARRIOR




**ADVENTURE**

**ALONE IN THE DARK 3** σελ. 16

**DISCWORLD** σελ. 36

**ROLE PLAYING GAME**

**Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ MENZOBERRANZAN**
*(ΜΕΡΟΣ Β' ΚΑΙ ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ)* σελ. 42

**STRATEGY**

**XCOM: Terror from the Deep** σελ. 32

**ΑΚΟΜΑ...**

**NBA LIVE '95**
**SUPERKARTS**
**RISE OF THE TRIAD**
**IRON ASSAULT**

# LOST EDEN

# ΟΙ ΘΡΥΛΟΙ ΤΩΝ ADVENTURES!




Δύο βιβλία με τις λύσεις των δημοφιλέστερων adventures, γραμμένα ειδικά για τους οπαδούς της περιπέτειας

## ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΣΗΜΕΡΑ!

**ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ**
**ADVENTURES II, ADVENTURES III**
Ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑ: ..............................
ΕΠΩΝΥΜΟ: ..............................
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ..............................
Τ.Κ.: ..............................
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ..............................
ΗΛΙΚΙΑ: ..............................
ΥΠΟΓΡΑΦΗ: ..............................

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή:
- ❏ Το βιβλίο Adventures II ......4.500 δρχ.
- ❏ Το βιβλίο Adventures III ......5.100 δρχ.
- ❏ Το βιβλίο Adventures II & III ..9.600 δρχ.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη




ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ - ΑΘΗΝΑ: **COMPUPRESS SUPPORT CENTER**
Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, 3841095
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 287610, 284864, Fax: 282663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: **MTS INSTITUTE OF COMPUTER SCIENCE,** Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470

# EDITORIAL



On-line στους αιθέρες του κυβερνοχώρου, τρία χρόνια μετά. Από την πρώτη έκδοση του Air Warrior πολλά έχουν αλλάξει. Οχι μόνον τα γραφικά. Αυτά φυσικό ήταν να αλλάξουν. Είναι δυνατόν στην εποχή των υψηλών αναλύσεων να ασχολούμαστε ακόμα με γραφικά EGA; Οχι βέβαια. Το σημαντικό όμως δεν είναι τόσο τα γραφικά όσο ο ρεαλισμός της νέας έκδοσης του Air Warrior. Μιλάμε για Redout, Blackout και απώλεια στήριξης! Εδώ να σας δω πώς θα τα καταφέρετε...

Στο τεύχος αυτό έχουν συγκεντρωθεί μόνο νικητές. Παιχνίδια που, το καθένα στον τομέα του, θα αφήσουν εποχή. Από πού ν' αρχίσω; (Ηρθ' η ώρα να μιλήσω...) Απ' τις ψευτιές σου, τις προσβολές σου, από πού; (Ωπ, παρασύρθηκα. Επιστρέφω στο θέμα μας πάραυτα.) Εχουμε και λέμε λοιπόν: Alone in the Dark 3 (το καλύτερο της τριλογίας), Lost Eden (ΤΑ γραφικά και Η ατμόσφαιρα) και DiscWorld του Pratchett (αν εξαλειφθούν τα προβλήματα...). Αυτά όσον αφορά στα adventures.

Οσοι πιστοί του NBA προσέλθετε. Το καλύτερο πρόγραμμα αθλητικής εξομοίωσης είναι εδώ! Το NBA Live '95 περιέχει ό,τι θα μπορούσε να ζητήσει ένας φανατικός του NBA, τόσο από άποψη παρουσίασης όσο και από gameplay. Πρέπει να το δείτε για να το πιστέψετε.

Και μια αποκλειστικότητα: Πλήρες review του X-COM: Terror from the Deep, ηανάξιου διαδόχου του UFO, το οποίο μόλις κυκλοφόρησε στην αγορά. Review κυριολεκτικά επί του πιεστηρίου!

Τώρα που καλοκαίριασε, μη σας χάσουμε... Αντε, γιατί κάτι ακούγεται για αύξηση σελίδων, λέει, του PC Games, λέει, και άλλα τέτοια, λέει, και περισσότερα παιχνίδια, λέει... Γι' αυτό λέω κι εγώ.

*Ο Αρχισυντάκτης*




ΜΑΪΟΣ 1995

**ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ:** COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Θανάσης Μαμασιούλας **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Αντρέας Τσουρινάκης, Αργύρης Γιαγιάς, Θοδωρής Ραφτόπουλος, Χάρης Σαράντης **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Δήμητρα Πορφύρη, Ελένη Μαύρου, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος , **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας , **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Μποζά Εύη

Το **PC GAMES** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από το υποκατάστημα της εταιρίας COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663

Το **PC GAMES** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.

**ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Γιώργος Παπαγεωργίου, **DESKTOP PUBLISHING:** Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Παύλος Χατζηκυριάκου, Ηλ. Ιακωβάκης, Λ. Αναστασίου

**ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** Ι. Δραγούνης

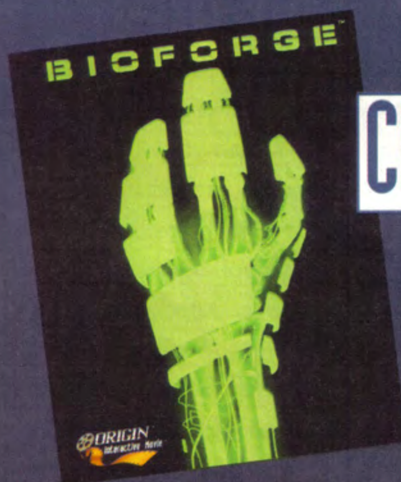
Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC GAMES"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink.

**ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη): Ιδιώτες 9.900 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 17.000 δρχ. **ΔΙΕΤΗΣ:** 18.800 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 8.900 δρχ.

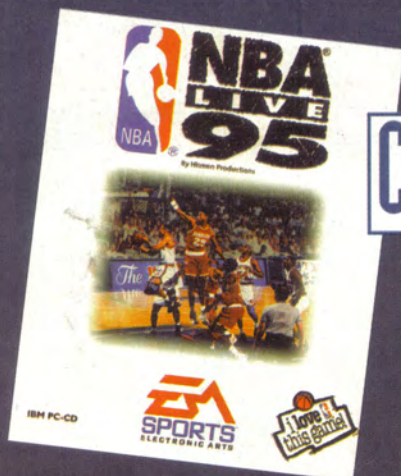
**ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 15.000 δρχ., Αμερική 17.000 δρχ.

**ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

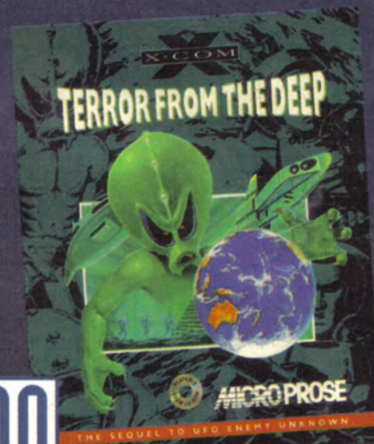
# ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ




CD 9.900




CD 9.900




CD 9.900

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ

**PLOT LINE** Ε.Π.Ε.

ΜΠΟΤΑΣΗ 7, 10682 ΑΘΗΝΑ 3844695-3836550

ΔΙΑΘΕΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ - ΛΙΑΝΙΚΗ

ΔΙΑΘΕΣΗ Β.ΕΛΛΑΔΟΣ: NEW LOGIC A.E., ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3, ΘΕΣ/ΚΗ, 031-251184-87

ΔΙΑΘΕΣΗ ΠΕΛ.: ΚΙΚΕΡΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, ΕΡΜΟΥ 63, 0741-83583

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

PC GAMES

**ΜΑΪΟΣ 1995**

## ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ



## SPECIAL REVIEW



## ADVENTURE



## SIMULATION



## STRATEGY



## ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ






**σελ. 10**

**Air Warrior**
**Η νέα έκδοση του δημοφιλέστερου on-line flight simulator της αγοράς φέρνει την πραγματικότητα στην οθόνη του PC.**

**σελ. 22**

**NBA Live '95**
**Ισως η καλύτερη εξομοίωση αθλητικού παιχνιδιού μέχρι σήμερα. Ενα "must" για τους οπαδούς του NBA.**






**σελ. 26**

**Lost Eden**
**Με εκπληκτικά γραφικά, αντάξια αυτών του Dragon Lore, η Cryo ξαναχτυπά στο χώρο των adventures φαντασίας.**



## BIOFORGE

Τον τελευταίο καιρό παρατηρούνται μεγάλες καθυστερήσεις στις κυκλοφορίες νέων παιχνιδιών. Το Bioforge της Origin ανήκει στα παιχνίδια που έχουν διαφημιστεί πάρα πολύ στο εξωτερικό αλλά καθυστερούσε υπερβολικά η κυκλοφορία τους. Πολύ σύντομα όμως θα είναι έτοιμο να διατεθεί στην αγορά και μάλιστα η κυκλοφορία του στην Ελλάδα (πιθανόν και με ελληνικό manual), από την Plotline ΕΠΕ, θα είναι σχεδόν παράλληλη αυτής στο εξωτερικό. Από τα πρώτα demos του προγράμματος που ήδη έχουν φθάσει, διαπιστώνουμε ότι πρόκειται για ένα εντυπωσιακό και ταυτόχρονα περίπλοκο παιχνίδι. Δεν μπορούμε να το κατατάξουμε σε κάποια συγκεκριμένη κατηγορία, καθόσον περιέχει στοιχεία από adventure, arcade και shoot'em up. Θα λέγαμε ότι είναι ένα interactive movie, όπως ισχυρίζεται και η Origin. Ο βασικός ήρωας που χειριζόμαστε -ο οποίος κατόπιν επέμβασης είναι μισός άνθρωπος και μισός cyborg- κινείται στο χώρο στο στιλ των Alone in the Dark, με τη διαφορά ότι το sprite εδώ είναι πολύ μεγαλύτερο και πιο καλά σχεδιασμένο, ενώ διαθέτουμε και περισσότερη ελευθερία κινήσεων. Οπως και κάθε τίτλος της Origin, το παιχνίδι διαθέτει μια εντυπωσιακή εισαγωγή στην οποία βλέπουμε πώς ο ήρωας Lex μετατρέπεται σε μισό-άνθρωπο μισό-ρομπότ από τον καθηγητή Mastaba. Ξεκινώντας, θα πρέπει να αποδράσουμε από το κελί στο οποίο βρισκόμαστε κλεισμένοι. Ακολουθούν πάρα πολλές δύσκολες καταστάσεις που θα πρέπει να αντιμετωπίσουμε και τις οποίες θα δούμε καλύτερα στην πλήρη έκδοση του παιχνιδιού. Εκτός από τα στοιχεία adventure (μπορούμε να παίρνουμε, να δίνουμε και να μεταφέρουμε αντικείμενα) υπάρχουν και arcade τμήματα. Ετσι μπορούμε ανά πάσα στιγμή να χρησιμοποιήσουμε τις γνώσεις μας στις πολεμικές τέχνες, ενώ σε πολλά σημεία το παιχνίδι μετατρέπεται σε shoot'em up (αντιαεροπορικά πυρά εναντίον άλλων αεροσκαφών) ή puzzle. Αναμένεται να έχει κυκλοφορήσει μέχρι τον επόμενο μήνα και -δυστυχώς, για μένα- λόγω της μεγαλύτερης δόσης adventure που περιέχει μάλλον θα γίνει review από τον Αντρέα.



## SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Το Mortal Kombat και πρόσφατα το Mortal Kombat 2 είναι α-




διαφιλονίκητα τα δύο καλύτερα παιχνίδια στο είδος τους. Το μόνο ίσως που θα μπορέσει να αμφισβητήσει τα πρωτεία τους είναι το Street Fighter και συγκεκριμένα το Super Street Fighter 2 Turbo, που αναμένεται να κυκλοφορήσει σύντομα. Είναι το πιο τελευταίο της σειράς Street Fighter, η οποία στο εξωτερικό γνωρίζει μεγάλη επιτυχία. Σύντομα θα προβληθεί και στην Ελλάδα η ομώνυμη ταινία με θέμα δανεισμένο από το παιχνίδι και κεντρικό ήρωα τον γνωστό Jan Claude Van Damme. Φυσικά και στην τελευταία έκδοση του παιχνιδιού το σενάριο είναι γνωστό. Απλώς έχουν προστεθεί και πάλι νέες κινήσεις, νέοι χαρακτήρες και εντυπωσιακότερα γραφικά και ηχητικά εφέ. Σύντομα, λοιπόν, θα ξέρουμε εάν το Mortal Kombat 2 απέκτησε έναν αξιόμαχο αντίπαλο ή θα έχουμε και πάλι μία από τα ίδια.

## VIRTUAL POOL

Το μπιλιάρδο είναι από τα δημοφιλή αθλήματα για υπολογιστές, ωστόσο τον τελευταίο καιρό δεν έχουμε δει κάποιο αξιόλογο νέο δείγμα. Πολύ σύντομα όμως θα κυκλοφορήσει το Virtual Pool από την Interplay, το οποίο υπόσχεται καταρχήν πολύ καλά γραφικά και πολύ καλή εξομοίωση. Ως προς το πρώτο δεν έχουμε λόγο να αμφιβάλουμε, μια και τα πρώτα δείγματα του παιχνιδιού είναι πολύ θετικά. Δεν μπορούμε να πούμε όμως το ίδιο και για την ευκολία χειρισμού, μια και δεν διαθέτει το πιο εύχρηστο interface που έχουμε δει. Μας δίνει ωστόσο τη δυνατότητα να μετακινηθούμε προς οποιαδήποτε διεύθυνση και να δούμε τις μπάλες υπό όποια γωνία θέλουμε. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στους επόμενους δύο

μήνες, οπότε και θα μπορέσουμε να το παρουσιάσουμε αναλυτικά.

## TRANSPORT TYCOON - WORLD EDITOR

Το Transport Tycoon είναι σίγουρα ένα από τα καλύτερα strategy των τελευταίων μηνών, καθώς συνδυάζει την εμπειρία της Mircoprose στο χώρο σε ένα νέο περιβάλλον παρόμοιο με αυτό του Sim City 2000. Για τους φανατικούς, λοιπόν, του παιχνιδιού πρόσφατα κυκλοφόρησε και ένα add-on data disk για το παιχνίδι, ονόματι World Editor. Οπως υποδηλώνει και ο τίτλος του, πρόκειται για έναν editor του παιχνιδιού με τον οποίο μπορούμε να τροποποιήσουμε το τοπίο στο οποίο παίζουμε ένα σενάριο. Εκτός από τα έτοιμα, όπως αυτό που αναπαριστά υποτιθέμενη αποίκηση στον Αρη, μπορούμε και μόνοι μας να τοποθετήσουμε λίμνες, ποτάμια, δρόμους, βουνά, δέντρα, εργοστάσια και γενικά ό,τι άλλο περιλαμβάνεται στο παιχνίδι. Το εντυπωσιακό είναι ότι όλα αυτά μπορούν να γίνουν πάνω σε




έτοιμο δικό σας παιχνίδι και όχι σε ένα αρχικό σενάριο. Τέλος, με το add-on data disk μπορούμε να συνδεθούμε μέσω modem ή σειριακής σύνδεσης με κάποιο φίλο και να παίξουμε ταυτόχρονα. Το World Editor ήδη κυκλοφορεί από την Plotline, στην οποία μπορείτε να απευθυνθείτε για περισσότερες πληροφορίες.

## ΔΥΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ

Μπορεί το Premier Manager 3 να θεωρείται από όλους τους ειδικούς και μη το καλύτερο στο είδος του και ότι δύσκολα θα ξεπεραστεί, αλλά αυτό φαίνεται να μην πτοεί τις υπόλοιπες εταιρίες. Ετσι σύντομα θα κυκλοφορήσουν δύο καινούρια παιχνίδια. Ο λόγος για το Ultimate Soccer Manager της Impressions, γνωστή κυρίως από τα πολλά war strategy που έχει κυκλοφορήσει, και το Player Manager 2 της Anco, η εταιρία που έχει κυκλοφορήσει τα Kick Off. Το πρώτο λοιπόν έρχεται από μία εταιρία έμπειρη μόνο σε strategy games και όχι ειδικά στο ποδόσφαιρο, κάτι το οποίο φαίνεται από την πρώτη στιγμή αφού το περιβάλλον διαφέρει από οτιδήποτε άλλο έχετε δει στο χώρο (μοιάζει πολύ με αυτό του Detroit). Περιέχει πάρα πολλές επιλογές και αρκετές ιδιαίτερα πρωτότυπες (συνάντηση με τον πρόεδρο, διαχείριση διαφημίσεων φανέλας κ.λπ.), ενώ ο διαφορετικός τρόπος προσέγγισης των διάφορων στατιστικών πινάκων σίγουρα θα ξενίσει τους περισσότερους. Το Player Manager είναι σαφώς πιο γνωστό και η πρώτη έκδοσή του που είχε κυκλοφορήσει στην Amiga πριν από έξι χρόνια είχε κάνει θραύση. Τώρα διαθέτει καλύτερα γραφικά, περισσότερους ελέγχους στην ομάδα και κυρίως περισσότερες επιλογές στο στήσιμο της ομάδας. Θα περιλαμβάνει 4 κατηγορίες από 16 ομάδες, 1.280 παίκτες, 63 ευρωπαϊκές ομάδες, 64 προπονητές και 40 διαιτητές. Ομως το πιο βασικό είναι ότι θα μπορείτε όχι απλώς να παρακολουθείτε τον αγώνα της ομάδας σας αλλά και να συμμετέχετε στη δράση με one ή two players' option και έχοντας τέσσερα διαφορετικά views. Αφού λοιπόν το World of Sensible Soccer καθυστερεί στην έκδοση για PC, αναμένουμε τα δύο προαναφερθέντα με ιδιαίτερο ενδιαφέρον. ■

● Οι γιορτές πέρασαν. Στο χώρο όμως του PC gaming δεν είχαμε κάποια νέα επαναστατική κυκλοφορία. Αν όμως οι δύο τελευταίοι μήνες ήταν κάπως "χλωμοί" από άποψη νέων κυκλοφοριών, το μέλλον διαγράφεται πιο ρόδινο διότι ετοιμάζονται πολλά αλλά, κυρίως, καλά παιχνίδια που θα προκαλέσουν αίσθηση όταν κυκλοφορήσουν. Μείνετε λοιπόν συντονισμένοι, όπως θα ακουγόταν και από έναν ραδιοφωνικό σταθμό, στις σελίδες του PC Games για να μαθαίνετε ό,τι νεότερο.

● Μια και στο παρελθόν είχαμε μια αποκλειστική είδηση σχετικά με τη συνέχεια του Rebel Assault, αυτόν το μήνα σας έχουμε ακόμα μία εξίσου σημαντική. Δεν έχει κοπάσει ακόμα ο θόρυβος που έχει προκαλέσει το Wing Commander 3 (μέχρι στιγμής έχει πουλήσει περισσότερα από 500.000 αντίτυπα) και η Origin έχει ήδη αρχίσει τις ετοιμασίες για την παραγωγή του Wing Commander 4. Οι μέχρι στιγμής πληροφορίες αναφέρουν ότι το νέο παιχνίδι θα διαθέτει καλύτερο engine γραφικών και βελτιωμένο gameplay. Αν και τίποτα ακόμα δεν έχει ανακοινωθεί επίσημα, λέγεται ότι βασικός πρωταγωνιστής θα είναι και πάλι ο Mark Hamill και ότι το παιχνίδι θα έχει κυκλοφορήσει πριν από τα επόμενα Χριστούγεννα. Εχουμε λοιπόν αρκετό καιρό μέχρι τότε, για να δούμε αν όλα αυτά θα γίνουν πραγματικότητα.

● Στο παρελθόν είχαμε αναφερθεί στην αναμενόμενη έκδοση του Formula One Grand Prix 2 από την Microprose. Οι νεότερες πληροφορίες αναφέρουν ότι η εταιρία βρίσκεται ακόμα στο σχεδιασμό των νέων βελτιωμένων γραφικών που διαθέτει, ενώ το engine θα παραμένει το ίδιο. Παράλληλα, όμως, δουλεύουν και ένα αντίστοιχο motorcycle simulation με προσωρινό τίτλο Super Bike Grand Prix, το οποίο θα διαθέτει το ίδιο επίπεδο γραφικών και gameplay με το F1GP 2. Το ζητούμενο όμως είναι η ημερομηνία κυκλοφορίας τους, η οποία δεν αναμένεται πριν από το φθινόπωρο για το F1GP 2 και τα Χριστούγεννα για το Super Bike Grand Prix.

● Κάπου εδώ τελειώνουμε και αυτόν το μήνα. Μέχρι λοιπόν τα μέσα Ιουνίου, οπότε και θα αρχίσουν οι εντυπωσιακές νέες κυκλοφορίες, δοκιμάστε μία full περίοδο στο NBA Live '95.

# PC ADVENTURES UPDATE

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

***Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.***

Οταν θα κρατάτε στα χέρια σας το τεύχος αυτό, η συνδιάσκεψη A-M (ADVENTURES MAGIC) στην CompuLink θα έχει ήδη ξεκινήσει. Οσοι πιστοί προσέλθετε... Οι εκπλήξεις που θα σας περιμένουν είναι πολλές.

Επιτέλους, είδα ένα demo του πολυθρύλητου DUNGEON MASTER 2. Διευκρινίζω από τώρα, για να μην παρεξηγηθώ αργότερα, ότι είναι για απαιτητικούς και προχωρημένους χρήστες του είδους. Τελικά έχει και Automap, μόνο που η "λειτουργία" του, στοιχίζει σε mana points στους χαρακτήρες σου!!! Εχει αρκετά νεωτεριστικά στοιχεία, αλλά και ένα μεγάλο μειονέκτημα στο CASTING των spells που κάνεις. Θέλω να πιστεύω ότι θα το διορθώσουν προτού κυκλοφορήσει. Είναι ΔΥΣΚΟΛΟ και είναι για ΑΠΑΙΤΗΤΙΚΟΥΣ χρήστες. Καιρός ήταν για κάτι τέτοιο.

Επαναλαμβάνω την είδηση. Από τη στήλη αυτή απευθύνω προσωπικά πρόσκληση σε όσους έχουν "υψηλές" γνώσεις προγραμματισμού και σχεδιαστικής-ζωγραφικής να επικοινωνήσουν με τη στήλη, εσωκλείοντας σε ένα γράμμα τα πλήρη στοιχεία τους και το τηλέφωνό τους, και εγώ θα επικοινωνήσω μαζί τους. Σκοπός αυτής της πρόσκλησης είναι να διερευνηθεί η δυνατότητα δημιουργίας μιας σοβαρής ομάδας, προκειμένου να φτιάξουμε επιτέλους ένα δικό μας "system-engine" για την κατασκευή ελληνικών καταρχήν adventures. Δεν μπορεί στη χώρα μας να μην υπάρχουν προγραμματιστές με αντίστοιχες γνώσεις. Δεν νομίζετε ότι είναι καιρός για μια ανάλογη προσπάθεια στη χώρα μας; Εύχομαι να βγει κάτι από την πρόσκληση αυτή.

Η Sierra είχε αρχικά ανακοινώσει την κυκλοφορία του PHANTASMAGORIA για PC και Mac στις αρχές του Απριλίου. Τελικά θα κυκλοφορήσει τέλη Ιουνίου - αρχές Ιουλίου. Ο λόγος είναι ότι προσελήφθη την τελευταία στιγμή ο βετεράνος σκηνοθέτης του Χόλιγουντ, Peter Maris, για να επιβλέψει σε μερικά από τα γυρίσματα και αναγκαστικά ένα μέρος του παιχνιδιού αναπροσαρμόστηκε.

DUNGEON MASTER 2







Ταυτόχρονα ανακοίνωσε τις κυκλοφορίες των GABRIEL KNIGHT II: A BEAST WITHIN, POLICE QUEST: S.W.AT και SPACE QUEST 6: THE FINAL FRONTIER. Το τελευταίο ίσως κυκλοφορεί πρώτο απ' όλα και πρόκειται για μία ακόμη διαστημική παρωδία με τον γνωστό μας ήρωα Roger Wilco. Στο Police Quest θα υπάρξουν "σεναριακές" αλλαγές. Ο Tammy Dargon μαζί με τον πρώην αρχηγό της αστυνομίας του L.A., Darryl Gates, έχουν φτιάξει ένα adventure με υψηλής ανάλυσης φωτορεαλιστικά γραφικά. Για πρώτη φορά δεν θα είναι βασισμένο σε κάποια "αποστολή", αλλά θα δίνει περισσότερο την αίσθηση μιας πραγματικής καριέρας. Θα υπάρχουν 4 σενάρια με 4 διαφορετικά επεισόδια το καθένα και με διαφορετικούς χαρακτήρες να αντιμετωπίζεις. Ακούγεται πολύ καλό, να το δούμε κιόλας!

Μόλις κυκλοφόρησε στη χώρα μας το GOB-

DUNGEON MASTER 2















FLIGHT OF THE QUEEN AMAZON.




LIN 4 της Coktel. Μην ξεχνάμε ότι εδώ και περίπου ένα χρόνο την έχει αγοράσει η Sierra και αποτελεί πια την επίσημη αντιπροσωπία της στην Ευρώπη.

Το RAVENLOFT 2: STONE PROPHET κυκλοφόρησε στην Αμερική. Να δούμε πότε θα έρθει και εδώ.

Σημειώστε έναν τίτλο: BEHIND THE MASK. Θα κυκλοφορήσει τον Ιούνιο και είναι το πρώτο επίσημο computer game του Turner Interactive. Ολοι στα computer games λοιπόν!!!

Το εδώ και δύο χρόνια αναμενόμενο ELEVENTH HOUR, η συνέχεια δηλαδή του THE 7th GUEST, επιτέλους κυκλοφορεί το Μάιο. Ετσι λένε δηλαδή. Να το δω και να μην το πιστέψω.

Το FRANKENSTEIN της Interplay τελικά θα κυκλοφορήσει σε περιβάλλον Windows περίπου στις αρχές Ιουλίου. Με τις ζέστες δηλαδή.

Μέσα Ιουλίου θα κυκλοφορήσει και το άλλο πολυδιαφημισμένο adventure, το HARVESTER της Merit Software.

Και στις μεγάλες εταιρίες, στους κολοσσούς, γίνεται πια χαμός. Frankenstein η Interplay; Το HISTORY OF FRANKENSTEIN θα κυκλοφορήσει η Sony!!!

Οι Coktel - Sierra θα κυκλοφορήσουν και το INKA 3.

Το πολύ εντυπωσιακό JEWELS OF THE ORACLE θα κυκλοφορήσει μάλλον αυτόν το μήνα. Λένε ότι είναι πολύ ανώτερο από τα 7th GUEST και MYST.

Η LucasArts δεν κάνει κουβέντα για τα αναμενόμενα FULL THROTTLE και DIG. (Το τελευταίο το περιμένουμε εδώ και τρία χρόνια!!!) Σίγουρα όμως μέσα στο Μάιο κυκλοφορεί την ειδική έκδοση του Indiana Jones στα Windows, που είναι για όσους χρήστες των Windows θέλουν να κάνουν ένα μικρό διάλειμμα από κάποια "δύσκολη" εφαρμογή. Με πάρα πολλά διαφορετικά σενάρια που το καθένα θα "διαρκεί" περίπου μία ώρα παιχνιδιού!

Η Legend θα κυκλοφορήσει το πρώτο της adventure που θα χρησιμοποιεί τεχνολογία αιχμής αρχές Ιουλίου. Εχουμε ξαναγράψει γι' αυτό. CRITICAL Mission.

Αν και λέγεται πια ότι είναι σίγουρο, εγώ προσωπικά διατηρώ στο ακέραιο τις αμφιβολίες μου. Ο λόγος για το πολύ αναμενόμενο RPG STONEKEEP της Interplay.

Ξέρετε φυσικά ότι είμαι φανατικός με την PROAUDIO SPECTRUM κάρτα ήχου. Εχω ανοίξει ομηρικές μάχες με SoundBlaster-ικούς!!! Ε! η εταιρία της, η Media Vision, αφού τα βρήκε δικαστικώς με την εφορία και το F.B.I. (!!!) πέρασε στην αντεπίθεση.

Στο μεγαλύτερο Computer Show του κόσμου, το περιβόητο CeBIT, η κάρτα της PRO 3-D, βασισμένη στο νέο chip με τον κωδικό KORG, ανακηρύχτηκε σε κορυφαίο επιστημονικό επίτευγμα, πήρε ένα βραβείο, το "the Oscar of Cebit", μέσα από τα χέρια της IBM που το είχε σχεδόν σίγουρο (για το νέο της επίτευγμα, Think Pad 701 "Butterfly").

Φυσικά, η τιμή που γίνεται στην εταιρία είναι τεράστια, αλλά και αυτή η κάρτα είναι πραγματικά το κάτι άλλο. Δημιουργήθηκε σε συνεργασία με το Stanford University και στην Αμερική θεωρείται, μακράν του δεύτερου, κορυφαία.

Αυτά φυσικά αλλού, γιατί εδώ στην Ελλάδα σχεδόν όλοι κοιμούνται τον ύπνο του δικαίου, για να μην πω πώς "γράφονται" στα συγκριτικά test διάφορων περιοδικών. Ε! δεν είμαστε και όλοι για να τρώμε κουτόχορτο!!! ■

# SPECIAL *review*










ΕΤΑΙΡΙΑ
**KESMAI**
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
**IBM και συμβατοί**
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ
**On-line flight simulator**
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
**Μέση**

# AIR WARRIOR
## ΤΡΙΑ ΧΡΟΝΙΑ ΜΕΤΑ









***Ηταν αρχές καλοκαιριού του 1992, όταν η CompuLink έκανε ένα τολμηρό βήμα στο χώρο των BBSs: Εφερε στην Ελλάδα το πρώτο graphical multiplayer flight simulator, το Air Warrior! Ακόμα και στο εξωτερικό, ήταν μια επανάσταση στο χώρο των multiplayer games, αφού τα παιχνίδια που υπήρχαν μέχρι τότε ήταν βασισμένα μόνο σε κείμενο...***

**του Κώστα Πολύζου**
**Goofy@Athena.compulink.forthnet.gr**
**Air Warrior Administrator**

Ετσι, σχεδόν πριν από τρία χρόνια, το Air Warrior άρχισε να λειτουργεί στην Ελλάδα. Τα πρώτα γραφικά ήταν EGA, με λίγα χρώματα και μικρή λεπτομέρεια. Ο χρήστης-πιλότος πετούσε ανάμεσα σε... πυραμίδες -αντί για βουνά- και πάνω από ορθογώνια κουτιά διαφόρων σχημάτων και διαστάσεων, που αντιπροσώπευαν τις πόλεις και τις διάφορες βιομηχανικές μονάδες-στόχους του Air Warrior. Ο ήχος ήταν αυτός μιας 8-bit SoundBlaster, και το interface του παιχνιδιού ήταν ένα από τα πιο πολύπλοκα, αφού εκμεταλλευόταν ολόκληρο σχεδόν το keyboard του υπολογιστή, μαζί με το numeric keypad για τις διάφορες λειτουργίες του!

Είχε όμως (και έχει ακόμα φυσικά) κάτι το πρωτόγνωρο στο χώρο των flight simulators. Αυτή η κουκκίδα που έβλεπε αρχικά ο χρήστης στην οθόνη του υπολογιστή του, αυτή η μαύρη κουκκίδα, εξελισσόταν σε ένα άλλο αεροπλάνο που το πετούσε ένας άλλος ΖΩΝΤΑΝΟΣ χειριστής που και αυτός γύρευε κάποιο στόχο να χτυπήσει, είτε στον αέρα είτε στο έδαφος. Η ιδέα αυτή των ζωντανών αντιπάλων είχε επιτυχία! Σε ένα απλό flight simulator που παίζει κάποιος "μόνος στο σπίτι", οι "εχθροί" που δημιουργούνται και ελέγχονται από το computer ύστερα από λίγο καιρό "μαθαίνονται" όσο δύσκολοι και αν είναι. Οι αποστολές του κάποτε τελειώνουν ή αρχίζουν να επαναλαμβάνονται με μερικές ίσως παραλλαγές, και το ενδιαφέρον αρχίζει σιγά σιγά να πέφτει. Στο Air Warrior τα πράγματα είναι τελείως διαφορετικά. Ο ανθρώπινος παράγοντας είναι ο βασικότερος συντελεστής του συνεχούς ενδιαφέροντος και της επιτυχίας του Air Warrior. Εδώ υπάρχει το απροσδόκητο. Δεν ξέρεις τι πρόκειται να συμβεί την επόμενη στιγμή, δεν είσαι σίγουρος ποτέ τι ακριβώς συμβαίνει γύρω σου την ώρα που πετάς. Το μόνο που γνωρίζεις είναι ότι, μαζί με σένα, πετάνε και μερικοί άλλοι με μοναδικό σκοπό να σε καταρρίψουν. Δεν μπορείς να φανταστείς τι θα "κατεβάσει" το μυαλό του αντιπάλου σου, προκειμένου να βρεθεί σε πλεονεκτικότερη θέση από σένα και να σε καταρρίψει. Ολα παίζονται! Οι συνθήκες ενός πολέμου απέχουν ελάχιστα από την πραγματικότητα. Μια φοβερή πρόκληση για όλους!




Ετσι λοιπόν, η CompuLink των δέκα -τότε- τηλεφωνικών γραμμών έμελλε να τις γεμίζει με τους πρώτους φανατικούς πιλότους του Air Warrior. Ειδικά όταν διοργάνωνε κάποιο Campaign, τότε κυριολεκτικά δεν υπήρχε γραμμή για τους άλλους χρήστες! Τότε ήταν η Com-

# SPECIAL *review*





puLink του Air Warrior! Ακόμα και ο Sysop παρατούσε την κονσόλα του για να παίξει και αυτός! Ακόμα και τα αφεντικά εγκατέλειπαν τα συμβούλια και τις δουλειές τους για να πάρουν μέρος και αυτοί στο γλέντι! Και δεν περνούσαν απλώς για μια "βόλτα" - η παρουσία τους ήταν αρκετά έντονη, ζωγραφίζοντας έτσι



πολλούς "σταυρούς" στο αεροπλάνο τους... σταυρούς από τους άτυχους πιλότους που έτυχε να βρεθούν στο δρόμο τους! Οι καταρρίψεις έδιναν και έπαιρναν. Οι πρώτες εμπειρίες άρχισαν να δημιουργούνται, και το Air Warrior άρχισε να γράφει την ιστορία του. Ενα παιχνίδι που κυριολεκτικά έγινε τρόπος ζωής και παράγοντας επιβεβαίωσης για αρκετούς που ασχολήθηκαν με αυτό, έγινε μια διέξοδος, μια απόδραση, μια δοκιμασία! Ο εθισμός του παρέσυρε πολλούς σε έναν κόσμο εντελώς διαφορετικό από αυτόν του γραφείου και της καθημερινότητας.

Ενας κόσμος άγριος αλλά ελκυστικός, ένας κόσμος που σε προσκαλεί να τον εξερευνήσεις, αλλά που σου έχει στημένες παγίδες. Ενας κόσμος που σε προκαλεί, αλλά και σου προκαλεί τα πλέον έντονα συναισθήματα. Ο κόσμος του Air Warrior!

**1995.** Καλοκαίρι (πάλι). Το Air Warrior συνεχίζει να υπάρχει, πάντα ελκυστικό, αλλά τώρα είναι πιο όμορφο και πιο ρεαλιστικό!

Πολλά έχουν αλλάξει από την πρώτη εκείνη



μέρα, τόσο σε ανθρώπινο παράγοντα όσο και σε τεχνικό υλικό. Η Kesmai, η εταιρία που δημιούργησε το Air Warrior, δεν κάθισε με σταυρωμένα τα χέρια. Βελτιώνει συνεχώς το δημιούργημά της με καλύτερα γραφικά, SVGA πια, μεγαλύτερη λεπτομέρεια, στερεοφωνικό ήχο, ενώ παράλληλα ξεφορτώνεται τα ενοχλητικά bugs που είχαν παρατηρηθεί στις προηγούμενες εκδόσεις και βελτιώνει ακόμα περισσότερο το ρεαλισμό του παιχνιδιού.

Ας δούμε όμως αναλυτικά πώς είναι το Air Warrior σήμερα, τι θέλει -απαιτεί- για να λειτουργήσει σωστά στον υπολογιστή σας και τι σας προσφέρει. Το Air Warrior χρειάζεται υπολογιστή 386/20 και άνω, με 4 MB μνήμης. Συνιστάται DOS 5.0 και άνω, 12 MB στον σκληρό σας ελεύθερα, SVGA κάρτα γραφικών με 512 KB μνήμης τουλάχιστον, mouse ή joystick και κάρτα ήχου SoundBlaster (ή SoundBlaster compatible), Pro-audio Spectrum ή AdLib Gold. Δέχεται μια μεγάλη γκάμα από joysticks, από τα απλά αναλογικά έως Flightstick Pro και Thrustmaster. Η ανάλυσή του είναι 640x480 στα 256 χρώματα. Εδώ να σημειώσουμε ότι είχε βγει και μια VGA version, στην οποία όμως δεν δόθηκε ιδιαίτερη σημασία, αφού στην ουσία δεν υπάρχει πλέον υπολογιστής που να μην έχει δυνατότητες απεικόνισης SVGA. Ετσι, όλο το βάρος "έπεσε" στην SVGA ανάλυση. Το SVGA Air Warrior έχει ενσωματωμένο DOS extender και τρέχει σε 32-bit protected mode, χρησιμοποιώντας όλη τη διαθέσιμη μνήμη που έχετε με δικό του διαχειριστή μνήμης, επιτυγχάνοντας έτσι ένα υψηλό performance με πολύ υψηλά frame rates. Δεν χρειάζεται κανέναν άλλο διαχειριστή μνήμης, λ.χ. EMM ή QEMM, για να τρέξει. Αντίθετα, αν υπάρχουν και αυτοί στο σύστημά σας, ενδέχεται να έχετε κάποια προβλήματα - ειδικά με το QEMM!

Το Air Warrior είναι στην ουσία τρία παιχνίδια. Πρωταρχικά, φυσικά, είναι ένα front-end terminal για να μπορεί ο χρήστης να συνδεθεί on-line με την CompuLink και να παίξει μαζί με άλλους (multi-player mode). Εκτός αυτού, μπορεί να παίξει κανείς μέσω modem ή null-modem με ένα φίλο του. Επίσης, μπορεί να παιχτεί σε off-line mode με αντιπάλους που δημιουργεί και ελέγχει ο υπολογιστής.

Επιπλέον, το Air Warrior σας προσφέρει τις πλέον ρεαλιστικές συνθήκες πτήσης και αερομαχιών, αφού έχουν προστεθεί στο flight modelling των αεροσκαφών παράγοντες όπως τα accelerated stalls, G effects (blackouts, redouts) και τα uncontrolled spins! Περισσότερα από 25 διαφορετικά αεροπλάνα χρησιμοποιούνται στο Air Warrior, που καλύπτουν τους δύο Παγκοσμίους Πολέμους, καθώς και τον πόλεμο της Κορέας. Σε αυτά περιλαμβάνονται και τα δύο νέα αεροπλάνα που προστέθηκαν στη νέα version που μας ήρθε πρόσφατα: το P47 Thunderbolt, ένα δυνατό βαρύ αεροπλάνο κατάλληλο για αποστολές dive bombing και για αερομαχίες τύπου boom and zoom, και το F6F Hellcat, που ήταν η απάντηση των Αμερικανών στα γιαπωνέζικα αεροσκάφη KI-84 και Zero. Κάθε αεροπλάνο έχει τον δικό του τρόπο χειρισμού και πτήσης, και θα πρέπει κανείς να "σπουδάσει" καλά το αεροπλάνο που τον ενδιαφέρει, πριν βγει στον αέρα για αερομαχίες!

Σε γενικές γραμμές, στο Air Warrior υπάρχουν δύο ειδών αερομαχίες: το stallfighting και το boom and zoom. Το stallfighting είναι το εί-





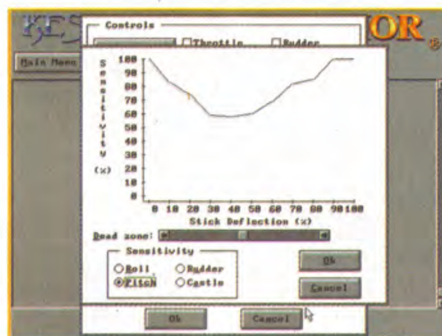




δος της αερομαχίας όπου τα αεροπλάνα εμπλέκονται σε πολύ κλειστές στροφές και σε πολύ χαμηλές ταχύτητες, λίγο πιο πάνω από το stall speed, την ταχύτητα δηλαδή στην οποία το αεροπλάνο χάνει τη στήριξή του στον αέρα, απ' όπου και πήρε το όνομά της η αερομαχία αυτή. Αυτό το είδος ταιριάζει στα αεροπλάνα που είναι αρκετά ευέλικτα και έχουν καλό έλεγχο χειριστηρίου στις χαμηλές ταχύτητες, όπως λ.χ. το Spitfire. Το boom and zoom είναι μια τελείως διαφορετική τακτική: Ύψος και ταχύτητα! Επιλογή του στόχου, βύθιση με πλήρη ταχύτητα, πολυβολισμός (το boom) και μετά κοφτή άνοδος σε μεγάλο ύψος πάλι (το zoom), έτσι ώστε να αποφύγουμε τα εχθρικά πυρά και να προετοιμαστούμε για ένα ακόμα "πέρασμα" στον ίδιο στόχο ή σε κάποιον άλλο. Εάν αυτή η τακτική εφαρμοστεί σωστά, το εχθρικό αεροσκάφος καταρρίπτεται πριν καλά καλά καταλάβει ο πιλότος τι έχει συμβεί! Τα πιο κατάλληλα αεροπλάνα γι' αυτή τη δουλειά είναι κυρίως τα αμερικανικά P38, P47, P51 κ.λπ., τα οποία μπορούν να έχουν υψηλές ταχύτητες βύθισης και κρατούν την ταχύτητά τους σε μια απότομη άνοδο. Τα δυνατά πολυβόλα και η δυνατότητα μεταφοράς μεγάλων ποσοτήτων πυρομαχικών είναι οπωσδήποτε ένα ακόμα πλεονέκτημα.

Τα θέατρα επιχειρήσεων έχουν αυξηθεί, ενώ τα γραφικά τους έχουν βελτιωθεί. Ετσι, έχουμε ακόμα δύο θέατρα, πολύ μεγαλύτερα σε διαστάσεις από τα ήδη υπάρχοντα, τα οποία μπορεί να εξερευνήσει κανείς άνετα τώρα πια που το παιχνίδι τρέχει σε real time και όχι σε half time.

Πολύ ωραία εμπειρία είναι το zooming στα Canyons που υπάρχουν στο ένα από αυτά τα μεγάλα θέατρα. Στο άλλο θέατρο μπορείτε να πετάξετε πάνω από διάφορα συμπλέγματα νησιών, πάνω από διάφορα convoys, πρωτεύουσες με λιμάνια, ακόμα και πλωτές πλατφόρμες. Υπάρχουν πολλοί στόχοι κατάλληλοι για αποστολές βομβαρδισμού και για "σκηνοθεσία" πολλών Campaigns που θα κρατήσουν ψηλά το ενδιαφέρον αλλά και την αδρεναλίνη των παικτών για πολύ καιρό. Αν και οι αερομαχίες "τραβάνε" τον πιο πολύ κόσμο, το Air Warrior έχει έναν πολύ μεγάλο συντελεστή στρατηγικής μέσα του. Οι αποστολές βομβαρδισμού παίζουν τον βασικό ρόλο στη ροή μιας μάχης, αφού μπορούν να επηρεάσουν την παραγωγή καυσίμων και πυρομαχικών, από αυτά που εφοδιάζονται τα αεροπλάνα. Μερικές βόμβες στα διυλιστήρια μιας χώρας, και αμέσως πέφτει η ποσότητα αλλά και η ποιότητα των καυσίμων




που παρέχονται στα αεροδρόμια, για παράδειγμα. Κάθε χώρα στο παιχνίδι είναι ένα πλήρες κράτος με πρωτεύουσα, αεροδρόμια, καθώς και διάφορες βιομηχανικές εγκαταστάσεις, όπως εργοστάσια αεροσκαφών, διυλιστήρια κ.λπ., και κάθε αεροδρόμιο είναι εφοδιασμένο με ένα διάδρομο απογείωσης-προσγείωσης, πύργο ελέγχου, υπόστεγα, αντιαεροπορικά, δεξαμενές καυσίμων και αποθήκες πυρομαχικών. Είναι δηλαδή ένα πλήρες πολεμικό αεροδρόμιο! Καταστρέφοντας έναν οποιονδήποτε στόχο, θα υπάρξει κάποια συνέπεια στην εξέλιξη της μάχης. Σε μεγάλες δε καταστροφές, υπάρχει η πιθανότητα να μη βρίσκεις καύσιμα να πετάξεις ή, ακόμα, το αγαπημένο σου αεροπλάνο να μην είναι διαθέσιμο, γιατί μια βόμβα κατέστρεψε το υπόστεγο όπου βρισκόταν! Τις έχουν ζήσει πολλές φορές αυτές τις σκηνές οι βετεράνοι του Air Warrior - και, φυσικά, δεν χάνουν ευκαιρία να τις ζήσουν ξανά!

Θα ήταν σοβαρή παράλειψη από τους ανθρώπους της Kesmai να μην εγκαταστήσουν ένα σύστημα ραδιοεπικοινωνίας στο παιχνίδι - γι' αυτό και, φυσικά, δεν το παρέλειψαν! Ετσι, ένα πλήρες σύστημα ασυρμάτου υπάρχει στο Air Warrior επιτρέποντας στους χειριστές του να επικοινωνούν μεταξύ τους. Κανείς δεν θα αισθανθεί ότι είναι μόνος του εκεί πάνω! Μπορεί να μιλήσει με φίλους αλλά και με εχθρούς, ανταλλάσσοντας διάφορα μηνύματα και έχοντας έτσι άμεση επαφή με τον κόσμο που υπάρχει μέσα στο παιχνίδι εκείνη τη στιγμή: ένα ακόμα πλεονέκτημα του Air Warrior σε σύγκριση με τα "άλλα" flight simulators.

Αλλα ας κάνουμε μια βόλτα στο "σαλόνι" του Air Warrior. Μπαίνοντας μέσα στο cockpit



βλέπουμε μια σειρά οργάνων που περιλαμβάνει υψόμετρο, ταχύμετρο, δείκτη ανόδου-καθόδου, accelerometer (όργανο που δείχνει τα φορτία G που δεχόμαστε στη διάρκεια των διαφόρων φάσεων της πτήσης), τεχνητό ορίζοντα (μπορούμε να τον αλλάξουμε ώστε να μας δείχνει τη θέση του controller μας αν θέλουμε), πυξίδα, δείκτη πίεσης λαδιού, δείκτη ποσότητας καυσίμου, δείκτη της θέσης του rudder, δείκτη της θέσης του throttle, ραδιοασύρματο, διακόπτη auto-pilot, δείκτη ποσότητας πυρομαχικών και δείκτη της θέσης των flaps. Επίσης, υ-





πάρχει και ένα όργανο που μας προειδοποιεί αν πάμε να πέσουμε σε stall, αν έχουμε χαμηλή στάθμη λαδιών στον κινητήρα μας (από κάποιο χτύπημα προφανώς) ή εάν ζορίζουμε πολύ τον κινητήρα - σε κάποια βύθιση, φέρ' ειπείν. Ολα αυτά τα όργανα είναι τοποθετημένα γύρω από το κεντρικό "παράθυρο" όπου παρακολουθούμε την όλη δράση έξω από το cockpit και είναι σε υψηλή ανάλυση 640x480 προσφέροντας έτσι μεγάλη ευκρίνεια.

Το κεντρικό παράθυρο δείχνει το εξωτερικό περιβάλλον σε ανάλυση 400x300 καταλαμβάνοντας τα 5/8 της οθόνης. Θα μπορούσε ίσως να είναι λίγο μεγαλύτερο, αλλά αυτό θα είχε ως αποτέλεσμα τη μείωση των frame rates κάνοντας το παιχνίδι πιο αργό. Πάντως δεν πρόκειται να χάσουμε τίποτε από τη δράση



που αναπτύσσεται γύρω μας, αφού το οπτικό πεδίο μας είναι πολύ μεγάλο ούτως ή άλλως και, εκτός αυτού, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και τα view keys. Ειδικά το Air Warrior περιλαμβάνει τα περισσότερα view keys από οποιοδήποτε άλλο flight simulator. Καλύπτουν όλες τις πιθανές γωνίες που θα μπορούσε να κοιτάξει κανείς πετώντας ένα αεροπλάνο - 26 συνολικά views! Ακόμα και τα... πόδια σου μπορείς να δεις, όταν επιλέγεις το look down view (δεν μπορεί να δει κανείς τίποτε άλλο κοιτώντας κάτω σε ένα αληθινό αεροπλάνο!). Οι περισσότερες γωνίες είναι διακοσμημένες με υψηλής ανάλυσης γραφικά. Για παράδειγμα, όταν κοιτάμε δεξιά, βλέπουμε εκτός από τον ορίζοντα και ένα μέρος του δεξιού πτερυγίου του αεροπλάνου μας. Οι λιγότερο χρησιμοποιούμενες όψεις πάντως καλύπτουν τα σημεία που δεν θα έπρεπε να βλέπετε, με μονόχρωμες σιλουέτες του μέρους του αεροσκάφους που καλύπτει η συγκεκριμένη όψη.

Επίσης, με το Air Warrior μπορούμε να "κινηματογραφήσουμε" τις μονομαχίες μας ή οτιδήποτε άλλο θελήσουμε, χάρη στην ενσωματωμένη κάμερα. Πρόκειται για ένα εξαιρετικά χρήσιμο εργαλείο, ειδικά όταν ο πιλότος πρωτομαθαίνει το παιχνίδι και μπορεί να διαπιστώσει τα λάθη που έκανε όταν πετούσε, ώστε να μην τα ξανακάνει... Μπορεί μάλιστα να χρησιμοποιήσει φιλμ από άλλους βετεράνους πιλότους και να μελετήσει τις τακτικές τους και τα "κόλπα" τους. Με την κάμερα μόνο, υπάρχει η δυνατότητα να δει κανείς το αεροπλάνο του απέξω, ώστε να έχει καλύτερη άποψη των πραγμάτων που συνέβησαν.



Μερικά πράγματα που θα πρέπει να ξέρουμε καλά πλέον στα μενού του Air Warrior είναι τα εξής:

Επιλογές ρεαλιστικότητας (για off-line ή head to head play).

**Real time** - εδώ ενεργοποιούμε το παιχνίδι να τρέχει σε full speed εξομοιώνοντας έτσι την ταχύτητα που έχει όταν είμαστε on-line.

**Buffering** - η απεικόνιση στην οθόνη αρχίζει και τρέμει όταν θα πλησιάζουμε σε ταχύτητα απώλειας στήριξης. Αυτό προέρχεται από το φαινόμενο της λεγόμενης "τυρβώδους ροής" γύρω από τα πτερύγια του αεροπλάνου, όταν αυτό εκτελεί διάφορες μανούβρες που υπερβαίνουν τα 3 G. Η ροή του αέρα γύρω από τα πτερύγια χάνει την ομαλότητά της προκαλώντας τραντάγματα στο αεροσκάφος.

**Stalls** - ενεργοποιούμε τα accelerated stalls που προκαλούνται όταν θα προσπαθήσουμε να υπερβούμε τη μέγιστη επιτρεπόμενη γωνία προσβολής ενός αεροπλάνου (όταν θα προσπαθήσουμε, λ.χ., να στρίψουμε το αεροπλάνο μας πολύ απότομα).

**Spins - normal ή unrecoverable** flat spins που δημιουργούνται όταν προσπαθούμε να κάνουμε μια μανούβρα σε χαμηλή ταχύτητα φτάνοντας έτσι την ταχύτητα απώλειας στήριξης, μόνο που εδώ το ένα πτερύγιο του αεροσκάφους φτάνει σε αυτή την ταχύτητα πιο γρήγορα από το άλλο, προκαλώντας τη λεγόμενη περιδίνηση (με άλλα λόγια, το "σπινάρισμα" όπως θα το λέγαμε... ελληνικά!)

**Lethality** - όπως θα λέγαμε "πόσο θανατηφόρος είσαι"! Οταν είμαστε on-line, αυτό το ποσοστό Lethality πέφτει, η ζημιά που προκαλούμε πυροβολώντας τον αντίπαλο είναι μικρότερη απ' ό,τι στην πραγματικότητα, καθώς επίσης και τα πυρομαχικά που μπορούμε να κουβαλήσουμε τριπλασιάζονται σε ποσότητα. Αυτό γίνεται για να έχουμε μεγαλύτερο playability. Αν επιλέξουμε το realistic lethality, τότε θα μπορούμε να κάνουμε μεγαλύτερη ζημιά αλλά θα έχουμε λιγότερα πυρομαχικά.

**G Effects** - το ανθρώπινο σώμα είναι προσαρμοσμένο στο 1 G, την κανονική δύναμη δηλαδή που εξασκεί επάνω μας η βαρύτητα της Γης. Κατά τη διάρκεια μιας αερομαχίας με πολύ κλειστές μανούβρες, λόγω της αδράνειας, δημιουργούνται πολλά φορτία επάνω στο ανθρώπινο σώμα, που ξεπερνούν πολλές φο-







ρές το 1 G. Φορτία πάνω από 5 G, που θα δεχτούμε σε μια απότομη άνοδο του αεροσκάφους, θα έχουν ως αποτέλεσμα να φύγει το αίμα από τον εγκέφαλό μας και να μαυρίσουν τα πάντα γύρω μας (blackout). Αυτά είναι τα λεγόμενα "θετικά G's". Εάν επιχειρήσουμε μια απότομη κάθοδο, θα συσσωρευτεί το αίμα στον εγκέφαλο και τότε όλα κοκκινίζουν (redout). Αυτά είναι τα "αρνητικά G's". Επιλέγοντας τα G effects από το μενού, θα έχουμε αυτές ακριβώς τις απεικονίσεις στην οθόνη μας όταν προσπαθήσουμε κάτι "ζόρικο"!

### Ρύθμιση του joystick

Ενα από τα πιο αναγκαία πράγματα που θα πρέπει να κάνετε για να αποφεύγετε τα περισσότερα G effects, είναι να ρυθμίσετε την ευαισθησία του joystick με τη βοήθεια των options του Air Warrior.

**Dead zone:** Ελέγχει το κατά πόσο θα πρέ-



πει να κουνήσετε το joystick πριν αυτό αρχίζει να επηρεάζει την πτήση σας. Η "νεκρή περιοχή". Μετακινώντας την μπάρα προς τα δεξιά, αυξάνει αυτή η περιοχή, ενώ προς τα αριστερά μειώνεται. Επάνω από το dead zone υπάρχει ένα chart που με αυτό θα μπορέσετε να επέμβετε στην ευαισθησία του joystick και στον διαμήκη και εγκάρσιο άξονα. Είναι προρυθμισμένο για maximum ευαισθησία, αλλά αυτό δεν είναι πλέον και τόσο "υγιεινό" την ώρα που πετάτε: Τα G effects καραδοκούν και σας επιτίθενται με την παραμικρή ευκαιρία! Η άμυνά σας είναι να μειώσετε την ευαισθησία από το joystick. Η όλη διαδρομή του joystick χωρίζεται σε δέκα τομείς στο chart αυτό. Εσείς μπορείτε να ρυθμίσετε όποιον τομέα θέλετε με το mouse κάνοντας ένα κλικ στη γραμμή επάνω από τον τομέα αυτόν και, με πατημένο το αριστερό mouse button, την τραβάτε προς τα κάτω, όσο εσείς θέλετε να μειωθεί η ευαισθησία. Είναι θέμα δοκιμών να φέρετε το επιθυμητό αποτέλεσμα, και φυσικά μπορείτε να τις κάνετε off-line.

**Καύσιμα:** Ενας ακόμα παράγοντας που έχει αλλάξει δραστικά. Γενικά, χρειάζεται να



κουβαλάς όσο πιο πολύ καύσιμο γίνεται, και το ποσοστό που παίρνουμε αλλάζει από αεροπλάνο σε αεροπλάνο! Για παράδειγμα, άλλο είναι το 20% σε ένα P-38 που έχει δεξαμενές χωρητικότητας 410 US Gallons και άλλο το 20% σε ένα ME-109 που οι δεξαμενές του χωράνε μόνο 88! Εδώ και πάλι θα πρέπει να πειραματιστεί κανείς με την ποσότητα του καυσίμου θα πάρει μαζί του, έχοντας υπόψη του τους εξής γενικούς κανόνες:

- Μεγάλη ποσότητα κάνει το αεροπλάνο σας βαρύ και δυσκίνητο.

- Μικρή ποσότητα θα σας αναγκάζει να επιστρέφετε γρήγορα στη βάση σας ή, στην ανάγκη, να προσγειωθείτε σε ένα οποιοδήποτε μέρος, αφού θα έχετε μείνει από καύσιμα!

- Τα αεροπλάνα υψηλών επιδόσεων καίνε πάρα πολύ καύσιμο σε full throttle. Σε πραγματικές καταστάσεις οι πιλότοι πετούσαν full throttle μόνο σε μικρές χρονικές περιόδους και μάλλον τώρα και εσείς θα πρέπει να κάνετε το ίδιο.

- Οι περισσότεροι κινητήρες στο Air Warrior καίνε 200-250 gallons την ώρα σε full throttle. Ομως το ποσοστό αυτό μειώνεται στο μισό περίπου εάν μειώσετε το throttle στα 80%.

Το Air Warrior είναι κάτι περισσότερο από ένα απλό "computer game"! Είναι ένας τρόπος να συναντήσεις κόσμο, να κάνεις νέους φίλους (και "εχθρούς"). Είναι κάτι που μπορεί να αλλάξει τον τρόπο ζωής σας. Θα σας συναρπάσει με την υψηλή ποιότητα εξομοίωσης που σας προσφέρει σε όλους τους τομείς του. Θα σας προκαλέσει, θα σας κάνει να ζήσετε πολλές έντονες και αξέχαστες στιγμές.

Και το κυριότερο: Δεν θα είναι ποτέ το ίδιο. Και στους ανθρώπους του και στον εξοπλισμό του. Σας το έχουμε πει: Οι άνθρωποι της Kesmai δεν έχουν σκοπό να... κάτσουν στ' αυγά τους, και δεν θα το κάνουν φυσικά! ■

*Goofy*

### ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



**386 ή ανώτερο.**



**4MB RAM μνήμης.**



**Στο σκληρό δίσκο καταλαμβάνει 40MB μαζί με τα artworks.**



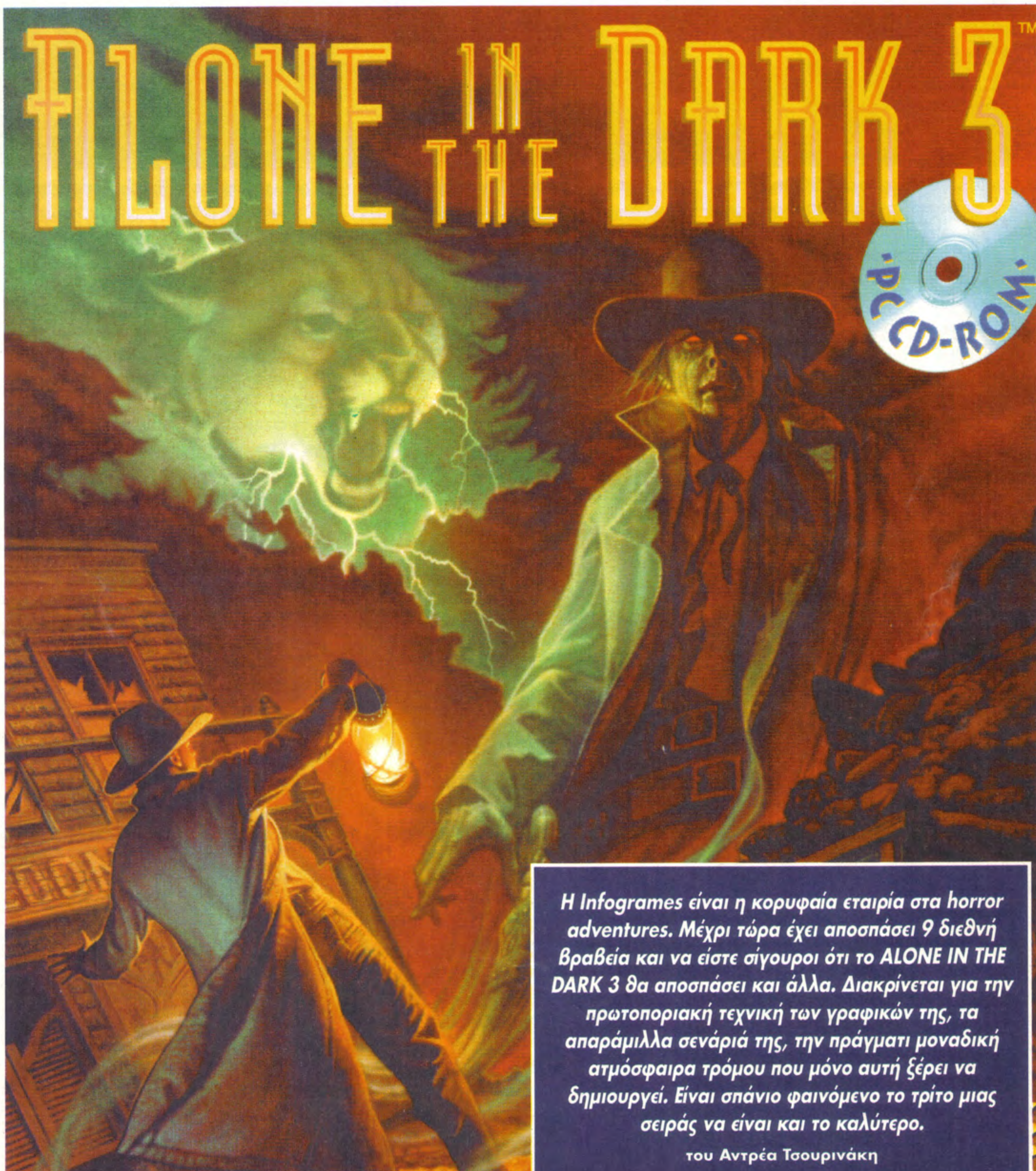
**Υποστηρίζει γραφικά SVGA 640x480 των 256 χρωμάτων.**



**Το παιχνίδι διατίθεται μέσω της CompuLink.**

# ADVENTURE
## REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ




***Η Infogrames είναι η κορυφαία εταιρία στα horror adventures. Μέχρι τώρα έχει αποσπάσει 9 διεθνή βραβεία και να είστε σίγουροι ότι το ALONE IN THE DARK 3 θα αποσπάσει και άλλα. Διακρίνεται για την πρωτοποριακή τεχνική των γραφικών της, τα απαράμιλλα σενάριά της, την πράγματι μοναδική ατμόσφαιρα τρόμου που μόνο αυτή ξέρει να δημιουργεί. Είναι σπάνιο φαινόμενο το τρίτο μιας σειράς να είναι και το καλύτερο.***

**του Αντρέα Τσουρινάκη**

# ADVENTURE REVIEW

## ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

**ΕΤΑΙΡΙΑ**
*Infogrames*
**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ**
*IBM και συμβατοί με CD-Drive*
**ΤΥΠΟΣ**
*3-D graphics animated adventure*
**ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ**
*Μέσο*

Η πρωτοπόρος αυτή γαλλική εταιρία μάς έχει δώσει μέχρι στιγμής τα ALONE IN THE DARK 1 (PC GAMES Νοεμβρίου '93), SHADOW OF THE COMET (PC GAMES Οκτωβρίου '93) και ALONE IN THE DARK 2 (PC GAMES Οκτωβρίου '94). Το Shadow of the Comet βασίζεται στη μυθολογία "CALL OF CTHULHU" του Lovercraft. Το Alone in the Dark 1, διαθέτοντας τα πρωτοποριακά για την εποχή του πολυγωνικά γραφικά, βασιζόταν σε ένα σενάριο που παραπέμπει κατευθείαν στην ιδεολογία του Lovercraft χωρίς όμως να παραπέμπει σε κάποιο συγκεκριμένο του έργο. Είχε ένα σπάνιο συνδυασμό action και adventure δράσης. Είχε ξαφνιάσει τους ειδικούς, και μη, όλου του κόσμου. Το δεύτερο της σειράς, αν και είχε ένα πολύ καλό πειρατικό σενάριο τρόμου, χειρισμό δύο χαρακτήρων και καλύτερης ποιότητας γραφικά, έδινε περισσότερο βάρος στην action δράση για τη λύση των γρίφων, παρά στην πνευματικότητα που διακρίνει τα adventures. Ηρθε τώρα το τρίτο της σειράς όχι απλώς να αποκαταστήσει τη σχέση αυτή, αλλά να μεταφέρει τα καλύτερα στοιχεία των δύο πρώτων adventures σε υψηλότερα επίπεδα δημιουργικής ανασύνθεσης της πορείας που χάραξαν τα ALONE IN THE DARK.



Πρωτοσυναντώντας τον Jeis Stone.

Κανένα άλλο adventure δεν μπορεί να συγκριθεί μαζί τους. Το Gabriel Knight της Sierra ήταν περισσότερο βασισμένο στον κόσμο της "αυθεντικής" μαύρης μαγείας παρά σε αυτόν του τρόμου και της μεταφυσικής ψυχολογίας. Μόνο τα 3 adventures της Horrorsaft - Personal Nightmare, Elvita 1, Elvita 2 - πλησιάζουν κάπως τη σειρά της Infogrames. Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά την περιπέτειά μας.

### ΣΕΝΑΡΙΟ

Οι χαρακτήρες είναι οι ίδιοι με του πρώτου της σειράς. Εσύ χειρίζεσαι τον Edward Carnby, γνωστό ως "Reptile", έναν ιδιωτικό ντετέκτιβ που αναλαμβάνει κυρίως υποθέσεις σχετικές με το χώρο του υπερφυσικού. Είναι Ιούνιος του 1925 και δέχεσαι ένα τηλεφώνημα. Ενα κινηματογραφικό συνεργείο εξαφανίζεται κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων της ταινίας "The Last Ranger". Ανάμεσα στα μέλη του συνεργείου είναι και η φίλη σου Emily Hartwood, γνωστή σε εσάς από το Alone in the Dark 1. Η Emily δουλεύει τώρα πια ως σεναριογράφος. Πρέπει να πας στην έρημο Mojave, σε μια πόλη-φάντασμα, την περιβόητη "Slaughter Gulch". Η εισαγωγή του adventure είναι εκπληκτική. Από τις πιο ατμοσφαιρικές που έχετε δει (ή ακούσει) ποτέ. Για 1.200 δολάρια δέχεσαι μια αποστολή που όμοιά της είναι σίγουρο ότι δεν πρόκειται να ξαναζήσεις ποτέ. Αγρια Δύση, πιστολέρος και η μαγεία των Ινδιάνων Navajo δημιουργούν μια εκπληκτική περιπέτεια. Μια υπόθεση που παραπέμπει στο μακρινό 1860. Το χρήμα και η δίψα για την εξουσία φαίνεται να είναι το υπόβαθρο αυτών που έχουν συμβεί στην πόλη. Ακόμη και ο τάφος του "φίλου" σου One Eye Jack βρίσκεται εδώ!! Στην προσπάθειά σου να εντοπίσεις την Emily θα πεθάνεις ή τουλάχιστον θα φτάσεις ακριβώς έξω από την κόλαση. Εκεί ένας Ινδιάνος θα σε μετατρέψει σε ένα γατόπαρδο (ή κάτι τέτοιο). Σαν ζώο πια θα πρέπει να παλέψεις με werewolfs, που ως γνωστόν πεθαίνουν μόνο με ασήμι. Για να σωθείς πρέπει να βρεις τον περίφημο Golden Eagle και φυσικά την αιχμάλωτη Emily.



Βρίσκοντας ένα αντικείμενο.

Σε αυτήν την ιστορία έκανες ένα πολύ μεγάλο λάθος: αποφάσισες να μπεις σε αυτήν την καταραμένη πόλη-φάντασμα, την Slaughter Gulch. Ο



Ενδιάμεσες εικόνες "φωτίζουν" την ιστορία της πόλης.



Ο χάρτης της πόλης.




Δείγμα του inventory και των διαθέσιμων εντολών.

Jebidiah Stone, ο ιδρυτής της πόλης, είναι εκεί και σε περιμένει!!!

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του, βασισμένα στη γνωστή πια τεχνοτροπία των πολυγωνικών γραφικών, είναι πάρα πολύ καλά. Το animation φτάνει τα 94 frames/sec. Τα backgrounds των διάφορων τοποθεσιών είναι εκπληκτικά. Ο ήρωας όμως μου έδωσε την αίσθηση ότι δεν είναι τόσο προσεγμένος όσο οι αντίστοιχοι του AITD 1 (όσο και αν αυτό ακούγεται παράδοξο). Είναι ζήτημα γούστου αν κάποιος προτιμά τα γραφικά του AITD 3 ή αυτά του ECSTATICA. Γεγονός όμως είναι ότι ο κεντρικός χαρακτήρας του Ecstatica είναι μια κλάση ανώτερος από τον Carnby. Η εταιρία είναι περήφανη για την τεχνοτροπία των AITD. Ισχυρίζεται ότι αυτή η κινηματογραφικού χαρακτήρα τεχνική είναι πολύ πιο μπροστά από τις αντίστοιχες των άλλων εταιριών και ότι δεν πρόκειται να την αλλάξουν. Καλά κάνουν, προσωπικά με ξετρελαίνει. Το γεγονός και μόνο της βράβευσης της σειράς με το βραβείο του πιο πρωτότυπου παιχνιδιού και του καλύτερου animation λέει πολλά.

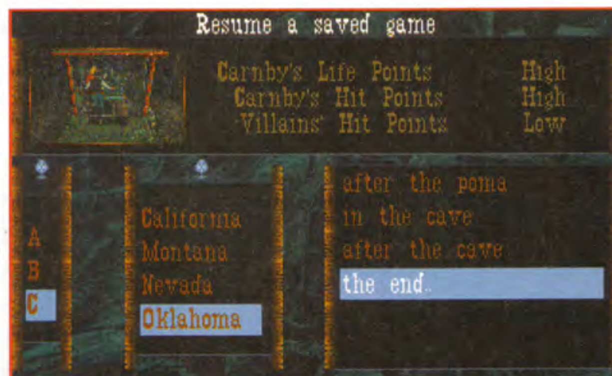


Προσέξτε τον τοξότη και τον καθρέφτη.



Πηδώντας από το ένα κτίριο στο άλλο.

Ο ήχος του ξεπερνά κάθε στάνταρ, ακόμη και αυτά των προηγούμενων της σειράς που ήδη ήταν πολύ υψηλής ποιότητας. Μια μουσική που παγώνει το αίμα. Ειδικά, δε, αν παίζεις το παιχνίδι βράδυ, νιώθεις την ανάγκη να βγεις στο δρόμο και να πάρεις μερικές βαθιές ανάσες. Δείτε/ακούστε την εισαγωγή, και νομίζω ότι θα συμφωνήσετε μαζί μου. Οι φωνές όμως αυτών που ακούγονται, όταν διαβάζετε τα διάφορα κείμενα-βιβλία, δεν μου άρεσαν καθόλου. Είχα -και έχω- την απαίτηση σε τέτοιου επιπέδου παραγωγή όλα να αγγίζουν το τέλειο. Ο χειρισμός του "ξαναγυρνά" σε αυτόν του πρώτου της σειράς.




Δείγμα του SAVE/RESTORE.

Ολα είναι ίδια ακριβώς, με τρεις μόνο διαφορές. Η εντολή CLOSE δεν υπάρχει πια. Στα σωσίματα, η γραφική παράσταση της τοποθεσίας εμφανίζεται πάνω αριστερά και αυτή τη φορά υπάρχει και ένας χάρτης του παιχνιδιού. Ας τα δούμε όμως ένα-ένα.

Πατώντας το πλήκτρο ESCAPE εμφανίζεται το Control Panel του παιχνιδιού. Εδώ υπάρχει και η πολύ καλή επιλογή Difficulty Level που ρυθμίζει το βαθμό δυσκολίας των μονομαχιών σας. Συνιστώ να το βάλετε στο Beginner Level, μια και η ρύθμιση αυτή δεν επηρεάζει τα puzzle-γρίφους του παιχνιδιού. Με το πλήκτρο TAB εμφανίζεται ένας υπέροχος χάρτης της πόλης-φάντασμα, ενώ ένα κόκκινο βέλος δείχνει πού ακριβώς βρίσκεστε. Πατώντας το πλήκτρο

## ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

**Χωρίς καμία αμφιβολία είναι το κορυφαίο της αντίστοιχης σειράς. Η εκπληκτικά πλούσια δράση του θα σας κρατήσει για αρκετές μέρες δέσμιους στην περιβόητη έρημο Mojave. Η μουσική υπόκρουση και τα ηχητικά εφέ δεν έχουν προηγούμενο. Δεν συγκρίνονται με κανένα άλλο. Το κορυφαίο thriller-horror adventure όλων των εποχών. Αγοράστε το οπωσδήποτε.**

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 88 |
| ΜΟΥΣΙΚΗ | 92 |
| ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ | 85 |
| ΣΕΝΑΡΙΟ | 90 |
| ΔΡΑΣΗ | 92 |

**92%**



Με τη βοήθεια των Ινδιάνων Navajo και της μαγείας, έχεις μία ακόμη δυνατότητα για να μην πεθάνεις οριστικά, παίρνοντας την μορφή ενός cougar!!!

Σαν cougar πολεμώντας τους werewolves.



ENTER βλέπετε τις βασικές εντολές. Εδώ περιλαμβάνεται και το inventory σας. Σε μερικές τοποθεσίες εμφανίζεται επιπλέον των FIGHT, OPEN/SEARCH, PUSH και η JUMP. Διαλέγοντας ένα αντικείμενο εμφανίζονται νέες εντολές, π.χ. READ, DRINK κ.λπ. Σημειώστε ότι για την ενεργοποίηση όλων των εντολών, αφού επιλεχθούν, πρέπει να κρατηθεί πατημένο το πλήκτρο SPACEBAR. Πολεμάτε είτε με όπλο είτε με τα χέρια. Στην πρώτη περίπτωση, πατώντας το SPACEBAR σηκώνετε το όπλο. Με το UP arrow πυροβολείτε. Με τα δεξιά και αριστερά περιστρέφεστε ανάλογα. Αοπλοι έχετε 4 κινήσεις. Κρατώντας πατημένο το SPACEBAR με το UP βαράτε κουτουλιά, με το DOWN κλωτσάτε, ενώ τα LEFT-RIGHT δίνουν ανάλογες γροθιές. Η κίνηση γίνεται με τα arrow keys. Αν, ενώ κινείστε, αφήσετε το UP arrow key και ξανακάνετε ένα γρήγορο πάτημά του, τότε αρχίζετε να τρέχετε. Αντικείμενα παίρνετε πηγαίνοντας κοντά τους. Τότε αλλάζει το background και εμφανίζονται οι εντολές LEAVE/TAKE. Προσοχή όμως! Ειδικά στο AITD 3 πάρα πολλά αντικείμενα για να τα πάρετε, έστω δηλαδή και αν φαίνονται, πρέπει να κάνετε OPEN/ SEARCH. Στα SAVES του παιχνιδιού υπάρχει μία ακόμη πρωτοτυπία. Η εταιρία έχει δώσει μερικές προ-αποθηκευμένες θέσεις(!!!), αν θέλετε να πάρετε από νωρίς μια πιο συνολική εικόνα της περιπέτειας. Αυτή τη φορά το SAVE περιέχει 4 directories (με ονόματα πόλεων του Far West), καθένα εκ των οποίων κρατά 6 σωσίματα (συνολικά δηλαδή 24).



Σκοτώνοντας με τη βοήθεια της μαγείας τον Jed Stone.

### ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι το κάτι άλλο. Θρίλερ, τρόμος, ήχοι που είναι ικανοί να σε στείλουν στον άλλο κόσμο. Ετσι και αρχίσεις το παιχνίδι, δεν σταματάς με τίποτα. Η δράση του τρίτου μέρους της σειράς είναι η καλύτερη. Είναι πολύ μεγάλη σε έκταση και αρκετά δύσκολη. Αυτό σημαίνει ότι θα ασχοληθείτε αρκετές μέρες μαζί του, αν αντέξετε φυσικά. Οι γρίφοι του είναι πάρα πολύ καλοί και μερικοί ιδιαίτερα πρωτότυποι. (Πόσο δύσκολο είναι να σχεδιάζεις ακόμη πρωτότυ-


On-Line News

Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΩΝ ADVENTURES ΣΗΜΕΡΑ...

join adventure magic

Το 1995 μ.Χ. στη διάσκεψη adventure magic της CompuLink βασίλευε ο King Andreas, ο μεγάλος μάγος των Adventures. Ετσι η διάσκεψη adventure magic έγινε ο τόπος on-line συνάντησης των οπαδών της περιπέτειας και η νέα on-line μανία.

ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ...

# ADVENTURE REVIEW


Συναντώντας την Emily ετοιμοθάνατη.


Δραπετεύοντας με το βαγονάκι.


Σπάζοντας το μαγικό παράθυρο.


Με τον τελευταίο επιζώντα του κινηματογραφικού συνεργείου.

πους γρίφους, ενώ έχουν προϋπάρξει εκατοντάδες -αν όχι χιλιάδες- adventures;) Αντικειμενικός σου σκοπός στο παιχνίδι είναι να βρεις την Emily και μαζί με αυτήν να δραπετεύσεις από την καταραμένη πόλη. Οι εχθροί, διάφορα zombies, είναι δεκάδες. Σε περιμένουν σε κάθε γωνιά. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα βρίσκεις διάφορα βιβλία, μηνύματα, σημειώματα κ.λπ. Ολα περιέχουν πολύτιμες πληροφορίες για τους διάφορους γρίφους που πρέπει να λύσεις. Η δράση του ακολουθεί μια εξελικτική πορεία. Υπάρχουν κάθε τόσο σημεία, απ' αυτά που λέμε "χωρίς επιστροφή.

Ας δούμε όμως μερικούς γρίφους. Ο Stone σου δίνει ραντεβού τα μεσάνυχτα στη δεξαμενή νερού και σου ζητά τη βαλίτσα με τα χρήματα και το κλειδί, για ανταλλαγή με την Emily. Πηγαίνοντας εκεί, σου έχουν στήσει παγίδα και σε "σκοτώνουν". Ενώ ξεψυχάς, παρεμβαίνει η μαγεία των Ινδιάνων Navajo. Σε μεταμορφώνουν σε γατόπαρδο (πάνθηρα) και έχεις ελάχιστο χρόνο μέχρι να βρεις και να επιστρέψεις το Golden Eagle, το οποίο θα σε επαναφέρει στη ζωή. (Οπωσδήποτε βάλτε το επίπεδο δυσκολίας στο Begginer. Φαίνεται να επηρεάζει και το χρόνο που έχετε για να επιστρέψετε στη σπηλιά, απ' όπου και ξεκινάτε.) Βγες από το άνοιγμα της σπηλιάς στο νεκροταφείο και από εκεί έξω στο δρόμο. Μπες στο σαλόνι. Τρέξε πάνω στη χαλασμένη σκάλα. Πήδα (με την εντολή JUMP) το κενό στο πάτωμα και βγες έξω από το παράθυρο, πάντα τρέχοντας. Τρέξε στο άνοιγμα του τοίχου και τρέχοντας πηδάς πάνω στο άγαλμα, απ' όπου παίρνεις το Golden Eagle. Πηδώντας στο έδαφος, πήγαινε όλο ευθεία και στις γραμμές πήγαινε δεξιά. Συνέχισε ευθεία και πήγαινε στο βαρέλι με την πίσσα ανάμεσα στα δύο κτίρια. Γύρνα λίγο πίσω, στο κτίριο αριστερά και μπες σε αυτό. Μέσα πήγαινε νότια και πήγαινε στο βαρέλι με τα Silver Salts. Τώρα έχοντας "ασημώσει" το πόδι σου, πήγαινε τρέχοντας έξω από το σαλούν. Πανσέληνος και εμφανίζονται δύο werewolves. Σκότωσε αυτόν έξω από το σαλούν. Τρέχοντας μπες στο νεκροταφείο και σκότωσε και τον άλλο. Μπες τώρα στη σπηλιά στο νεκροταφείο και πήγαινε στη φωτιά. Αφήνεις το Golden Eagle και η νεκρανάστασή σου είναι γεγονός. Για να γίνουν όμως όλα αυτά απαιτείται λίγη εξάσκηση. Και φυσικά σαν γατόπαρδος να τρέχεις συνέχεια και όχι να περπατάς, διαφορετικά δεν θα προλάβεις από άποψη χρόνου.



Το φινάλε της περιπέτειας.

## ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας κάνε το ιστορικό σου λάθος. Κατευθύνσου στη γέφυρα. Διασχίζοντάς την αρχίζουν τα βάσανά σου. Αφού συνέλθεις,



Με τη βοήθεια του Ινδιάνου Navajo περνάς τις "κολόνες".



Βρίσκοντας τον τάφο του One Eye Jack!!! Τον θυμάστε από το Alone in the Dark 2;

ανέβα στο υπόστεγο (πεζόδρομο) του σαλούν. Προχώρησε δεξιά μέχρι να πάρεις το GAS CAN. Γύρνα και μπες μέσα στο σαλούν. Πήγαινε στη μηχανή προβολής από τη βόρεια όπως βλέπεις πλευρά. Πάτα το πλήκτρο ENTER, επίλεξε το GAS CAN και μετά το USE.

Βλέπεις ένα μικρό απόσπασμα από το φιλμ "The Last Ranger". Πήγαινε στην ΝΕ γωνία του δωματίου (όπως βλέπεις). Βρίσκεις ένα OIL CAN. Πάρε το. Πήγαινε στο πιο νότιο και δεξιά τραπέζι, από την πάνω πλευρά. Επίλεξε το OPEN/SEARCH και κράτα πατημένο το SPACEBAR μέχρι να βρεις ένα KEY. Πάρε το. Πήγαινε αριστερά στην ξύλινη "σκηνή", εκεί όπου διακρίνεται ένα αντικείμενο. Από τη νότια πλευρά, κάνε OPEN/SEARCH και βρίσκεις ένα MARACA. Πάρε το. Πήγαινε νότια στην μπάρα, απέναντι στο άνοιγμα. Βρίσκεις το BOX OF MATCHES. Πάρε τα. Γύρνα και πέρνα πίσω από την μπάρα. Αδιαφόρησε γι' αυτόν που σε πυροβολεί. Στα ράφια με τα μπουκάλια κάνε OPEN/SEARCH. Βρίσκεις τα WOOD ALCOHOL, BOTTLE, FLASK. Πάρε τα. Πιες το FLASK, μια και ανεβάζει τους πόντους της ζωής σου. (Τώρα θα είναι 110.) Φύγε από την μπάρα και κοντά σε έναν τοίχο κάνε THROW BOTTLE. Πήγαινε στα σπασμένα γυαλιά. Βρίσκεις ένα TOKEN. Πάρε το. (Αφησε τα γυαλιά.) Πήγαινε πίσω από το πιάνο, έτσι ώστε να μη φαίνεσαι. Κάνε USE TOKEN. Βλέπεις την ιστορία του ED STONE και βρίσκεις μια λάμπα. Ξαναπέρνα πίσω από την μπάρα και στάσου μπροστά από τη νεκροκεφαλή. Κάνε SAVE. Κάνε PUSH το αριστερό, όπως βλέπεις, κέρατο. Ανοίγει η καταπακτή και εμφανίζεται ένας που αρχίζει να πυροβολεί. Αν αντιδράσεις αμέσως και πας λίγο αριστερά, ο τοίχος θα σε καλύπτει και δεν θα σε κτυπούν οι σφαίρες. Οταν αυτές τελειώσουν και ο τύπος σε πλησιάσει, σκότωσέ τον επιλέγοντας το FIGHT. Πάρε το ACE OF DIAMONDS (σας θυμίζει κάτι;) και μία GOLD BULLET. Πήγαινε στην καταπακτή. Πέφτεις και είναι σκοτάδι. Πάτα ENTER και κάνε USE το OIL CAN. Ξανά ENTER και USE τα MATCHES. Ξανά ENTER και USE το LIT LAMP. Επιτέλους, βλέπεις. Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■

## ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Μίνιμουμ 386DX στα 33MHz.



4MB RAM και 2760KB της EMS μνήμης. Θέλει 582 Κ της βασικής μνήμης.



Στο σκληρό καταλαμβάνει 35MB.



Γραφικά VGA 256 χρωμάτων στην ανάλυση 320x200.



Το πακέτο μάς έδωσε η Vertigo και περιλαμβάνει 1 CD.


join
adventure
magic

Η ΠΡΩΤΟΠΟΡΙΑΚΗ ΔΙΑΣΚΕΨΗ ΤΗΣ COMPULINK

Ο Αντρέας (Andreas) Τσουρινάκης σας καλωσορίζει στο βασίλειο (διάσκεψη) της περιπέτειας που βρίσκεται στην CompuLink.
Θα βρείτε:
• Αμέτρητα hints
• Adventure news
• Reviews και απαντήσεις σε όλες τις ερωτήσεις σας
καθημερινά και πολλές - πολλές εκπλήξεις.
Συνδεθείτε σήμερα με την CompuLink και από το επίπεδο main πληκτρολογήστε
join adventure magic

Η ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΔΙΑΓΡΑΦΕΤΑΙ ON-LINE

SIMULATION

REVIEW

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΚΠΙΤ

# NBA LIVE '95

## Η μαγεία του NBA, live στο PC σας

*Αν μέχρι σήμερα κανένα από τα basketball παιχνίδια που είχαν κυκλοφορήσει για PC δεν σας ικανοποιούσαν, ήρθε η ώρα να βρείτε αυτό που ψάχνατε και αυτό γιατί το NBA Live '95 είναι με διαφορά το καλύτερο basketball παιχνίδι που έχετε δει ποτέ, ανεξαρτήτως υπολογιστή.*

**Του Αργύρη Γιαγιά**

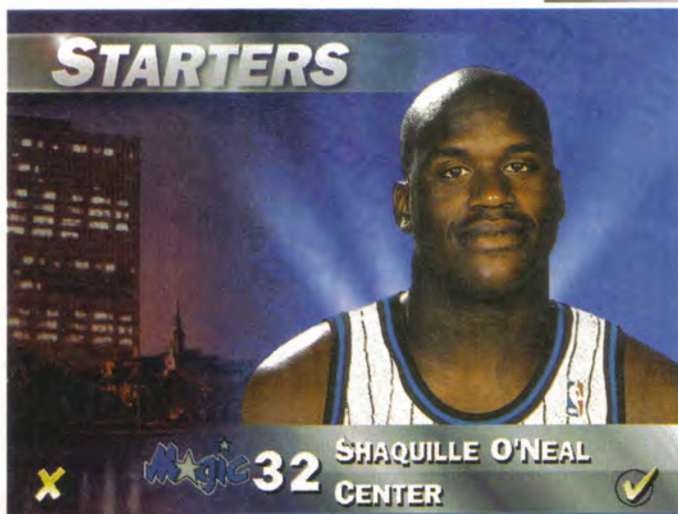
Τα αθλητικά παιχνίδια ήταν ανέκαθεν από τα πιο δημοφιλή στους υπολογιστές. Ομως, τουλάχιστον στο χώρο του PC, το basketball δεν ήταν από τα πιο διαδεδομένα ή, τουλάχιστον, αυτά που υπήρχαν δεν αναπαριστούσαν την ένταση του παιχνιδιού.

Το πρώτο που θυμάμαι από την εποχή των πρώτων μονόχρωμων XT ήταν το Erving vs Bird, όπου διαλέγαμε είτε τον Dr J. είτε τον Larry Bird και παίζαμε ένα κλασικό "μονό". Στη συνέχεια, και αφού εμφανίστηκαν οι κάρτες γραφικών EGA, κυκλοφόρησε το Lakers vs Celtics, το πρώτο παιχνίδι basketball με πέντε παίκτες σε κάθε ομάδα, αρκετά αξιόλογο και ρεαλιστικό για την εποχή του. Από τότε μέχρι και πέρυσι, δεν είχε κυκλοφορήσει τίποτε άλλο άξιο λόγου, ενώ το μόνο που κάπως τάραξε τα νερά ήταν το περυσινό Michael Jordan In Flight.

Με κεντρικό πρόσωπο το βασιλιά του αθλήματος Michael Jordan παίζαμε τρεις εναντίον τριών με την πρωτοτυπία να εντοπίζεται στις όψεις του παιχνιδιού, καθώς όχι μόνο ήταν πάρα πολλές αλλά άλλαζαν αυτόματα κατά τη διάρκειά του δίνοντας σε αυτό μια ενδιαφέρουσα όψη. Ωστόσο, σε όλα τα προαναφερθέντα παιχνίδια δεν υπήρχε εκείνο το ιδιαίτερο στοιχείο που θα μας επέτρεπε να τα χαρακτηρίσουμε simulation του αθλήματος. Αλλωστε, μόνο το Lakers vs Celtics πλησίαζε τις συνθήκες του πραγματικού αγώνα.

Φτάνουμε όμως στο 1995, έτος κατά το οποίο η Electronic Arts -στα πλαίσια μίας συνεχούς παρουσίασης αθλητικών παιχνιδιών (έχει ήδη κυκλοφορήσει το FIFA International Soccer και σύντομα αναμένεται το NHL Hockey '95)- κυκλοφόρησε το NBA Live '95. Οπως μαρτυρά το όνομα του παιχνιδιού, τόσο αυτό όσο και όλα του είδους που έχουν προηγηθεί έχουν ως βασικό θέμα το NBA, αν και το συγκεκριμένο είναι εντελώς διαφορετικό από ό,τι έχουμε δει μέχρι σήμερα, κυρίως σε θέματα gameplay. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή.

Της κυκλοφορίας του NBA Live '95 σε PC (καθώς και των περισσότερων αθλητικών παιχνιδιών






της Electronic Arts) προηγείται η σημαντική σταδιοδρομία στις διάφορες κονσόλες - όσοι έχετε επισκεφθεί την περιοχή της Στουρνάρη σίγουρα θα έχετε δει κάποιο demo του παιχνιδιού, κυρίως στην έκδοση για Super Nintendo.

Αν και κατά το παρελθόν η μεταφορά παιχνιδιών σε PC από άλλες εκδόσεις δεν ήταν το ίδιο αξιόλογη και επιτυχημένη, με το NBA Live '95 συμβαίνει ακριβώς το αντίθετο, αφού εδώ -ανεξαρτήτως format του παιχνιδιού- διαθέτει πολύ περισσότερα options από όσα έχετε δει αλλού. Η εγκατάσταση του παιχνιδιού είναι αρκετά εύκολη, αλλά εάν θέλουμε μπορούμε να έχουμε περισσότερες επιλογές, μια και μας παρέχεται η δυνατότητα εγκατάστασης στο δίσκο λίγων Mbytes μέχρι και ολόκληρου του CD (330 Mbytes). Βέβαια, η ιδανική λύση βρίσκεται κάπου στη μέση καθώς εγκαθιστούμε στο δίσκο τα files που χρησιμοποιούνται συχνότερα για πιο γρήγορη προσπέλαση.

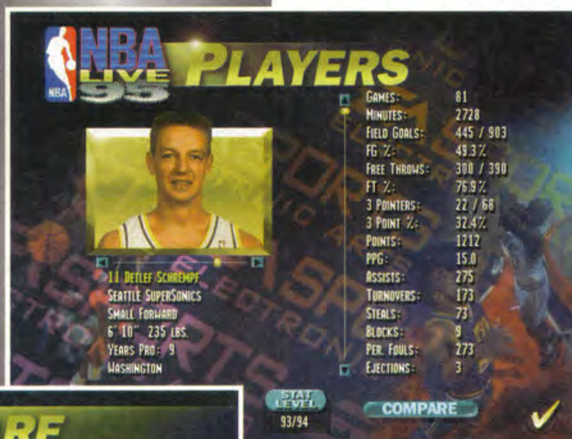
Ξεκινώντας το παιχνίδι υπάρχει μία εντυπωσιακή εισαγωγή όπου σε full motion - full screen video θα έχουμε την ευκαιρία να παρακολουθήσουμε εντυπωσιακές φάσεις από διάφορα παιχνίδια του NBA συνοδεία έντονης μουσικής, όπως άλλωστε συμβαίνει με τα clips που προβάλλονται από την τηλεόραση αρκετά συχνά τον τελευταίο καιρό μια και έχουν ξεκινήσει τα playoff στην άλλη άκρη του Ατλαντικού.

Οπως και στο FIFA International Soccer, στη βασική οθόνη του παιχνιδιού υπάρχει μία σειρά επιλογών από όπου μπορούμε να ορίσουμε το είδος του και πολλές παραμέτρους. Πιο συγκεκριμένα, από το mode ορίζουμε το είδος του παιχνιδιού (επίδειξης, πρωτάθλημα ή NBA Playoff), ενώ μπορούμε να φορτώσουμε και save games, και παράλληλα καθορίζουμε το στιλ: arcade (ισχύουν ελάχιστοι κανονισμοί αλλά κυρίως οι παίκτες ούτε κουράζονται, ούτε τραυματίζονται, ούτε αποβάλλονται λόγω φάουλ), simulation (ισχύει ό,τι και στο πραγματικό παιχνίδι) και custom (μπορούμε να καθορίσουμε εμείς ποιοι κανονισμοί θα ισχύουν και ποιοι όχι). Μέσω της τελευταίας επιλογής, μάλιστα, ακόμη και όσοι δεν είναι γνώστες του αθλήματος θα μπορέσουν να κάνουν κτήμα τους τα βασικά του στοιχεία.

Εταιρία
**Electronic Arts**
Υπολογιστές
**IBM και συμβατοί**
Τύπος
**Sport Simulator**
Επίπεδο Δυσκολίας
**Μέσο**

Το level του παιχνιδιού χωρίζεται σε rookie, startet και all-star, ενώ ο χρόνος κάθε περιόδου μπορεί να είναι 3, 5, 8 ή και 12 λεπτά, όπως και του κανονικού παιχνιδιού. Εκτός, όμως, από τις βασικές επιλογές της κεντρικής οθόνης υπάρχουν και διάφορα βοηθητικά στοιχεία στα οποία μεταφερόμαστε από τα ειδικά buttons στο κάτω μέρος της οθόνης. Μέσω αυτών μπορούμε να ορίσουμε ποιοι κανονισμοί θα ισχύουν και διάφορες παραμέτρους σχετικές με τον ήχο και τα animations. Επίσης, από εδώ ρυθμίζουμε και ορισμένες πιο σημαντικές λεπτομέρειες όπως τον έλεγχο του σουτ (είτε γίνεται από εμάς και εξαρτάται από το ύψος και την απόσταση, είτε γίνεται από τον υπολογιστή και εξαρτάται από τα στατιστικά κάθε παίκτη), τη βοήθεια του υπολογιστή (εάν είναι ενεργοποιημένος, ο υπολογιστής αυξάνει τα ποσοστά ευστοχίας της ομάδας που χάνει με μεγάλη διαφορά) και το court view (υπάρχει το απλό VGA mode, όπου φαίνεται μικρό μέρος του γηπέδου αλλά τα spritew των παικτών είναι μεγάλα, και το SVGA mode, όπου τα sprites των παικτών είναι αρκετά μικρότερα αλλά φαίνεται σχεδόν ολόκληρο το γήπεδο σε μια οθόνη).

Τελειώνοντας με τις επιλογές της βα-



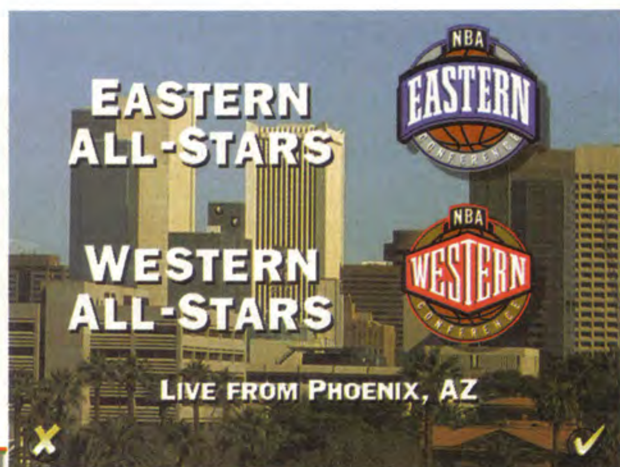














σική οθόνης, ας δούμε και τις δύο τελευταίες επιλογές που αφορούν στις ομάδες και τους παίκτες. Το NBA Live '95, σε αντίθεση με πολλά άλλα αθλητικά παιχνίδια αλλά και με το FIFA International Soccer, έχει τα πραγματικά ονόματα ομάδων και παικτών. Μάλιστα, εδώ τα πράγματα είναι πολύ πιο εντυπωσιακά αφού για κάθε ομάδα υπάρχουν πλήρη στοιχεία, κυρίως για την περίοδο 1993/94 καθώς και για την έδρα της, ενώ για όλους τους παίκτες υπάρχουν σκαναρισμένες φωτογραφίες με πλήρη βιογραφικά (ακόμη και από πιο κολέγιο προέρχονται) και στατιστικά στοιχεία τόσο για την περίοδο 1993/94 όσο και για την τρέχουσα στην οποία παίζετε εσείς. Προσφέρονται τόσες λεπτομέρειες για κάθε παίκτη και ομάδα που σε κάποια στιγμή είχαμε την εντύπωση ότι βλέπουμε το Microsoft Complete NBA, αφού διέθετε το ίδιο πλήθος πληροφοριών. Παρατηρούμε δε ότι, αν και τα στατιστικά αφορούν στην περίοδο 1993/94, η ενημέρωση σχετικά με τους παίκτες και το πού αυτοί παίζουν είναι πολύ πιο πρόσφατη (Φεβρουάριος 1995). Ετσι, η μόνη διαφορά σε σχέση με την πραγματικότητα είναι ότι ο Michael Jordan δεν υπάρχει στους Chicago Bulls, καθώς δεν είχε δρομολογηθεί ακόμη η επιστροφή του στους αγωνιστικούς χώρους.

Βέβαια, οι πιο παρατηρητικοί θα διαπιστώσουν την απουσία δύο-τριών ακόμη με πιο εμφανή αυτή του Charles Barkley, αν και όπως αναφέρεται στο manual αυτό δεν οφείλεται σε απροσεξία αλλά σε νομικά προβλήματα με τις εταιρίες που σπονσονάρουν τους συγκεκριμένους αθλητές. Μία επιλογή που θα φανεί χρήσιμη σε αυτό το σημείο είναι η trade, με την οποία μπορούμε να ανταλλάξουμε δύο παίκτες, φτιάχνοντας έτσι τόσο τη δική μας Dream Team όσο και τις ομάδες που θα παίζουν τον επόμενο χρόνο. Το μόνο ίσως που λείπει είναι η δυνατότητα να τοποθετήσουμε σε μία ομάδα έναν νέο παίκτη και όχι κάποιον από τους υπάρχοντες. Ας περάσουμε, όμως, στον καθαρά αγωνιστικό τομέα του παιχνιδιού που είναι και ο πιο ενδιαφέρων. Μετά την πάντα σε άψογο speech παρουσίαση των δύο ομάδων (παίκτες και δυναμικότητά τους), ξεκινάει το παιχνίδι που μας επιφυλάσσει συγκινήσεις ό-






μοιες με αυτές ενός πραγματικού αγώνα και αυτό γιατί για πρώτη φορά όλα αναπαρίστανται πιστά μέχρι και την τελευταία λεπτομέρεια. Κάθε γήπεδο έχει το δικό του παρκέ με τα δικά του σήματα, πιστό αντίγραφο των κανονικών γηπέδων, ενώ παράλληλα οι κραυγές των φιλάθλων και η μουσική κατά τη διάρκεια του αγώνα δίνουν πλήρως την αίσθηση ενός αγώνα NBA. Ομως, και το παιχνίδι αυτό καθεαυτό κινείται στα ίδια και ίσως καλύτερα πλαίσια, αφού με ευκολία μπορούμε να κάνουμε ό,τι ακριβώς και οι κανονικοί παίκτες (καρφώματα, assists, alley hoops κ.ά.).

Εντυπωσιακό, δε, είναι ότι όλοι κινούνται πολύ φυσικά, ενώ το επίπεδο λεπτομέρειας των γραφικών δίνει ακόμη και στα μαλλιά του Dennis Rodman διαφορετικό χρώμα. Σε SVGA mode σίγουρα υπάρχει ακόμη καλύτερη ποιότητα, αλλά τα sprites είναι ιδιαίτερα μικρά με αποτέλεσμα το παιχνίδι ορισμένες φορές να γίνεται πολύ δύσκολο. Σίγουρα, η καλύτερη λύση θα ήταν ένα view ανάμεσα στα δύο μια και στην απλή VGA βλέπουμε μικρό μέρος του γηπέδου.

Πέρα όμως από την αδιαφιλονίκητη υπεροχή του σε σχέση με οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι basketball έχει κυκλοφορήσει κατά καιρούς, το NBA Live '95 διαθέτει επιπλέον στοιχεία που πλησιάζουν ακόμα περισσότερο τις πραγματικές συνθήκες ενός αγώνα. Ετσι, μπορούμε να κάνουμε τις αλλαγές στην ομάδα μας (manual ή automatic) με βασικό κριτήριο την κούραση ή την απόδοση των παικτών, ενώ παράλληλα μπορούμε να ορίσουμε το επίπεδο πίεσης στην άμυνα καθώς και το αμυντικό ή επιθετικό σύστημα που θέλουμε να ακολουθήσουμε. Τα συστήματα που υπάρχουν περιγράφονται αναλυτικά στο ελληνικό manual του παιχνιδιού, αλλά τα διαγράμματα που τα συνοδεύουν δεν είναι εξίσου καθαρά. Μπορούμε όμως να επιλέξουμε και εδώ automatic, οπότε ο υπολογιστής διαλέγει αυτόματα κάποιο από τα δύο συστήματα που χρησιμοποιεί κάθε ομάδα και αναφέρονται στο manual.







Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, εκτός των προαναφερθέντων, μπορούμε να δούμε replay της τελευταίας φάσης και όλα τα τρέχοντα στατιστικά της ομάδας ή κάποιου παίκτη. Επειδή, μάλιστα, σε τέτοια παιχνίδια το two players option είναι ιδιαίτερα σημαντικό, στο NBA Live '95 έχει ληφθεί ιδιαίτερη μέριμνα. Συγκεκριμένα, μπορούν να παίξουν μέχρι και 4 παίκτες ταυτόχρονα (2 joystick, 1 mouse, 1 keyboard), διαλέγοντας οποιαδήποτε από τις δύο ομάδες. Με αυτόν τον τρόπο το παιχνίδι γίνεται ακόμη πιο εθιστικό, αφού υπάρχουν πολλές προσωπικές κόντρες (in your face) που ανεβάζουν την αδρεναλίνη.

Το NBA Live '95 διαθέτει τόσα στοιχεία που είναι δύσκολο να καλυφθούν μέσα σε 4 σελίδες (δεν εισακούστηκαν οι εκκλήσεις μου για special review) - πιστεύω, βέβαια, ότι είναι εμφανές πόσο θετικά με έχει επηρεάσει (ήδη βρίσκομαι στη μέση full περιόδου 82 αγώνων). Ερχεται δε να καλύψει τις ανάγκες της αγοράς που παρουσίαζε έλλειψη όχι μόνο σε ένα καλό basketball simulation αλλά γενικά σε ένα καλό athletic game, όχι όμως με λύσεις πρόχειρες αλλά παρουσιάζοντας ένα ολοκληρωμένο από κάθε άποψη παιχνίδι με άριστο gameplay και άψογα γραφικά και ήχο. Προτείνεται όχι μόνο στους φανατικούς του basket αλλά και σε όλους όσοι θέλουν ένα πράγματι πολύ καλό παιχνίδι που θα γίνει classic.

Το παιχνίδι διατίθεται με ελληνικό manual, κοστίζει 10.000 δρχ. και αντιπροσωπεύεται από την Plotline ΕΠΕ, Μπόταση 7, τηλ.: 3844695. ■

## ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

**Ανευ συναγωνισμού το καλύτερο basketball game ανεξαρτήτως υπολογιστικού συστήματος.**

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 93 |
| ΗΧΟΣ | 96 |
| GAMEPLAY | 97 |
| ΑΝΤΟΧΗ | 90 |

**94%**

## ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- 386 και άνω.
- 8MB RAM και άνω.
- 1-330MB HD + CD ROM.
- VGA ή VESA συμβατή SVGA.
- Το παιχνίδι διατίθεται σε CD και αντιπροσωπεύεται από την Plotline ΕΠΕ.

# ADVENTURE

## REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

# LOST EDEN

*Απ' ό,τι φαίνεται, η γαλλική εταιρία Cryo κατέχει αυτή τη στιγμή τα αδιαμφισβήτητα πρωτεία στην τεχνολογία αιχμής για τη δημιουργία προϊόντων ψυχαγωγικού περιεχομένου. Πρώτα με το DRAGON LORE και τώρα με το LOST EDEN μας δείχνει ότι το 2001 είναι πραγματικά κοντά μας. Δείτε την εισαγωγή τους αλλά και διάφορες σκηνές για να πειστείτε ότι ο κόσμος των adventures, μεταξύ άλλων, είναι ο προάγγελος των μεγάλων αλλαγών στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Πολλοί από εσάς θα δείτε καταστάσεις που πριν από δύο χρόνια δεν υπήρχαν ούτε καν στη φαντασία σας.*

του Αντρέα Τσουρινάκη

# ADVENTURE
## REVIEW

### ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Τελικά οι Γάλλοι, απ' ό,τι φαίνεται, στο χώρο των Computer Graphics είναι από τους κορυφαίους στον κόσμο. Οι εταιρίες τους Infogrames, Delphine και Coktel (τώρα πια ανήκει στην Sierra) έχουν αποσπάσει σημαντικά διεθνή βραβεία, ξαφνιάζοντας πολλούς από εμάς, ειδικούς και μη. Τελευταία, αναρριχήθηκε στην κορυφή μία άλλη γαλλική εταιρία, η Cryo. Και όταν λέω κορυφή, κυριολεκτώ. Αν με ρωτήσετε ποια χαρακτηρίζω ως τα δύο κορυφαία, από τεχνολογικής πλευράς, system engines που υπάρχουν αυτή τη στιγμή στο χώρο των computer games, θα σας πω χωρίς κανέναν δισταγμό το UNDER A KILLING MOON της Access και τα DRAGON LORE και LOST EDEN της Cryo. Θεωρώ δε ως το πιο δύσκολο τεχνολογικά επίτευγμα αυτό της Access (και για μένα προσωπικά το πιο adventure-ίστικο από όλα), αλλά θα συμφωνήσω με οποιονδήποτε ισχυριστεί ότι το πιο εντυπωσιακό είναι αυτό της Cryo. Δείξτε τα δύο τελευταία adventures της Cryo ανεπιφύλακτα στους φίλους σας. Θα τους ξετρελάνετε. Είναι τόσο πολύ εντυπωσιακά, που τουλάχιστον ένας δικός μου φίλος αποφάσισε να αγοράσει έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή, αν και μέχρι τώρα ήταν μάλλον ουδέτερος σχετικά με το θέμα αυτό.

**ΕΤΑΙΡΙΑ**
*Cryo/Virgin*
**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ**
*IBM και συμβατοί με CD-Drive*
**ΤΥΠΟΣ**
*Adventure με 3-D rendered photorealistic graphics*
**ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ**
*Εύκολο*





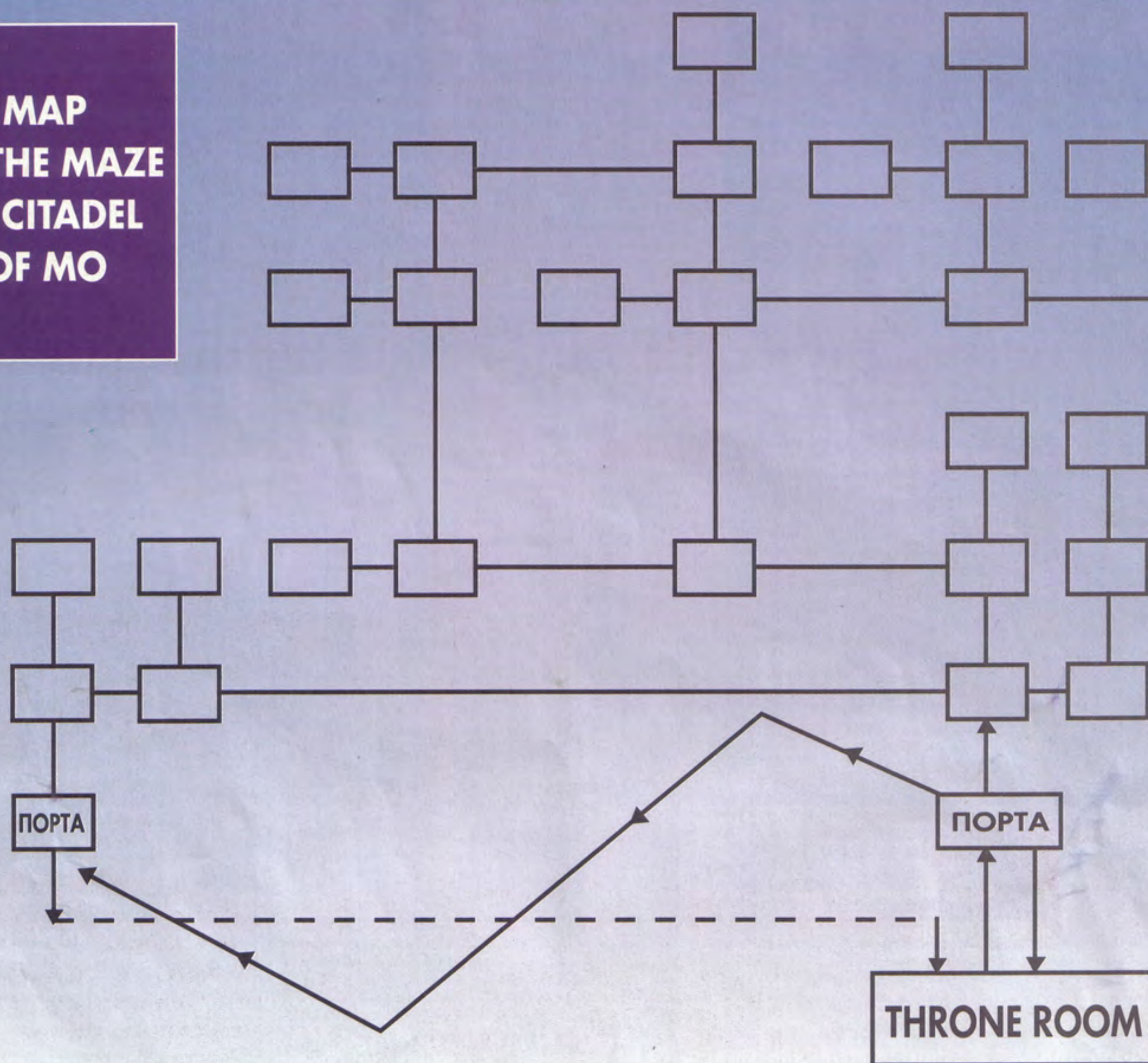
#### ΣΕΝΑΡΙΟ

Για πάρα πολλές γενιές οι "κάτοικοι" του Eden ζούσαν με το φόβο του Moorkus Rex. Κατευθύνοντας τις αιμοδιψείς στρατιές του από φοβερούς Τυραννόσαυρους, ο Moorkus Rex είχε βάλει σκοπό να εξαφανίσει τους ανθρώπους και τα άλλα είδη των δεινοσαύρων από προσώπου γης. Στο παιχνίδι εσύ παίρνεις το μέρος του πρίγκιπα Adam του Mo. Ο πατέρας σου, ο βασιλιάς King Gregor, έχοντας χάσει τη γυναίκα και την κόρη του (μάνα και αδελφή σου), έχει απομονωθεί στο απόρθητο





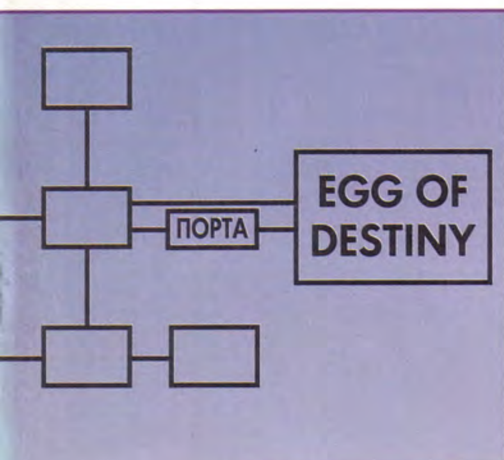





φρούριο του Citadel of Mo. Οντας πολύ ηλικιωμένος πια και έχοντας χάσει προ πολλού το αγωνιστικό-μαχητικό πνεύμα του, προσπαθεί να μεγαλώσει εσένα, το μοναδικό πια παιδί του, ώστε κάποια στιγμή να αναλάβεις το βασίλειο του Mashaar. Στην εισαγωγή του παιχνιδιού, ένας ηλικιωμένος πτεροδάκτυλος, ο Eloi ο Messenger, εξιστορεί τα δρώμενα. Φυσικά, διηγείται τη δική σου ιστορία. Σκοπός σου στο παιχνίδι είναι ένας και μόνο: να σταματήσεις πάση θυσία τον αιμοδιψή Moorkus Rex και να επαναφέρεις τη χαμένη ησυχία στον "κόσμο" του Eden. Πριν από πολλά-πολλά χρόνια, ο προπάππους σου Priam -γνωστός ως Architect- έκτισε την Citadel of Mo. Δυστυχώς, όμως, η γνώση αυτή χάθηκε κυρίως λόγω του παππού σου, και γιου του, του Vangor, γνωστού ως "Enslaver". Ο παππούς σου έπνιξε στο αίμα όσους είχαν άμεση ή έμμεση γνώση του μυστικού της δημιουργίας του Citadel. Αμεσος στόχος σου είναι να βρεις το χαμένο αυτό μυστικό, και αυτό γιατί έχεις συνειδητοποιήσει ότι μόνο ένα "δίκτυο" από ανάλογες Citadels σε όλες τις γύρω περιοχές θα μπορούσε να σταματήσει τα σχέδια του σατανικού Moorkus Rex. Αφού βρεις το χαμένο μυστικό της γνώσης, πρέπει να επισκεφθείς όλες τις γύρω κοιλάδες και να ξαναενώσεις όλες τις φυλές, ανθρώπων και δεινοσαύρων (προϋπόθεση για να χτιστούν τα φρούρια-Citadels). Τέλος, πρέπει να αντιμετωπίσεις τον ίδιο τον Moorkus Rex και να δώσεις οριστικό τέλος στα αιμοδιψή σχέδιά του. Από σένα, πρίγκιπα Adam, εξαρτάται η εξέλιξη των φυλών αυτού του τόπου.

### ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι αρκετά καλά, χωρίς όμως να φτάνουν στο επίπεδο του Dragon Lore. Αυτό γιατί ο γενικότερος σχεδιασμός του παιχνιδιού δεν βοηθά σε κάτι τέτοιο. Εχει όμως και εδώ τα εκπληκτικά animated se-





Οι τρομεροί Τυρανόσαυροί.

## ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

**Μαζί με το Dragons Lore διαθέτει τα κορυφαία γραφικά και animation του είδους. Καταπληκτική μουσική, εντυπωσιακά καλός χειρισμός και ένα πολύ όμορφο σενάριο δίνουν ένα από τα κορυφαία adventures της χρονιάς. Υστερεί σημαντικά όμως στη δράση.**

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 90 |
| ΜΟΥΣΙΚΗ | 90 |
| ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ | 90 |
| ΣΕΝΑΡΙΟ | 94 |
| ΔΡΑΣΗ | 70 |

**85%**

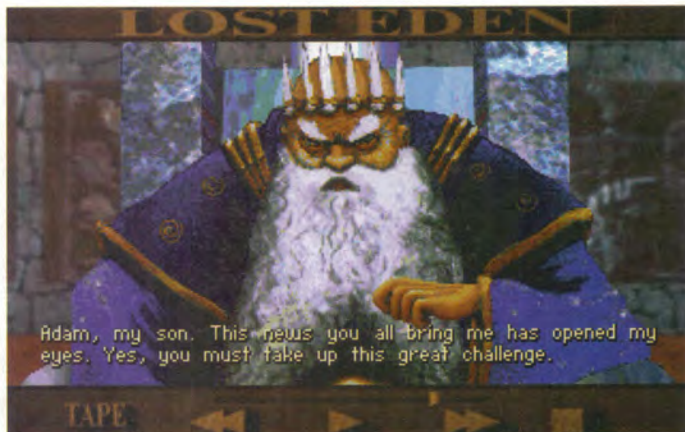

Μετατρέποντας τις Citadel σε απόρθητα φρούρια.



quences και τις πολύπλευρες οπτικές γωνίες υπό τις οποίες προσεγγίζεις ένα χώρο. Ο χειρισμός αυτού του animation, από την πλευρά των ανθρώπων της Cryo, έχει φτάσει σε απίστευτα επίπεδα. Το παιχνίδι χωρίζεται σε δύο βασικά μέρη: αυτό που εξελίσσεται στο εσωτερικό κυρίως της Citadel της Mo και αυτό των διάφορων κοιλάδων της περιοχής. Το πρώτο θυμίζει έντονα τα γραφικά και την κίνηση του Dragon Lore. Το δεύτερο σε μια εντελώς διαφορετική σχεδίαση δείχνει επίπεδα τις κοιλάδες.

Η μουσική του είναι συγκλονιστική. Εχει φοβερό ρυθμό και σε πάρα πολλά σημεία γίνεται καθαρά επική. Οι διάφορες ομιλίες είναι πολύ καλές και κυρίως πολύ καθαρές. Αυτό δε που εντυπωσιάζει, συγκρίνοντάς το με τον αντίστοιχο του Dragon Lore, είναι ο χειρισμός του adventure. Σχεδιασμένος από την αρχή λειτουργεί θαυμάσια, χωρίς να δημιουργεί κανένα πρόβλημα στο χρήστη. Ο κέρσορας είναι ένας κύβος που άλλοτε δείχνει την κατεύθυνση προς την οποία θα κινηθείς (με ένα βέλος), άλλοτε ότι μπορείς να μιλήσεις με κάποιον χαρακτήρα στην οθόνη (ο κέρσορας γίνεται ένα ανθρωπάκι με ανοιγμένα χέρια), άλλοτε ότι μπορείς να πάρεις ένα αντικείμενο (γίνεται μια παλάμη) και άλλοτε ότι μπορείς να κάνεις ένα κοντινό LOOK-zoom σε ένα αντικείμενο (ο κέρσορας γίνεται ένα μάτι). Στο επάνω μέρος της οθόνης φαίνεσαι εσύ και οι σύντροφοί σου. Ολα ελέγχονται μέσω του mouse. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο παράθυρο των χαρακτήρων, αυτό γίνεται ένα χέρι. Κάνοντας κλικ στον εαυτό σου, ενεργοποιείται το CONTROL PANEL με τα SAVE/LOAD/QUIT κ.λπ. Εδώ επίσης υπάρχει η επιλογή TAPE, που ξαναπαίζει όλους τους διαλόγους κάθε τοποθεσίας!! Στο παράθυρο των χαρακτήρων εμφανίζονται οι χαρακτήρες που σε συνοδεύουν στις διάφορες αποστολές σου. Από εδώ μπορείς να τους μιλάς ή και να τους δίνεις αντικείμενα. Από την οθόνη αυτή φεύγεις κάνοντας δεξί κλικ στο background και όχι πάνω στους χαρακτήρες, που αυτό απλά τους κάνει να μιλούν. Το inventory εμφανίζεται στο κάτω μέρος της οθόνης, ενώ πάνω αριστερά αναγράφεται η


Συναντώντας τους πρώτους κατοίκους στην πεδιάδα της Chamaar.



Με την επιλογή TAPE ακούς και βλέπεις ξανά όλους τους διαλόγους.

τοποθεσία στην οποία βρίσκεσαι. Ο χώρος της κυρίως δράσης είναι αυτός όπως φαίνεται μέσα από τα μάτια σου. Εσύ δεν θα φανείς ποτέ στην κεντρική αυτή σκηνή δράσης. Ο χειρισμός του, όπως προανέφερα, είναι απλός, φιλικός και δεν δημιουργεί προβλήματα. Το μόνο που μου έκανε αρνητική εντύπωση είναι δύο-τρία -ολοφάνερα δυστυχώς- ορθογραφικά λάθη που υπάρχουν στο adventure, γεγονός που ξαφνιάζει για παραγωγή τέτοιου επιπέδου (π.χ. στο χάρτη η κοιλάδα αναφέρεται ως Chaamar, ενώ σε όλο το άλλο παιχνίδι ως Chamaar! κ.λπ.).

Η κίνηση από περιοχή σε περιοχή γίνεται μέσω ενός χάρτη. Σιγά-σιγά και ανάλογα με την πρόοδο που έχεις κάνει στην εξέλιξη της περιπέτειας, "ανοίγουν-εμφανίζονται" νέες τοποθεσίες. Για να ενεργοποιήσεις το χάρτη, κάνεις κλικ στον ουρανό της γενικής οθόνης κάθε περιοχής.

## ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Το LOST EDEN θα σε κερδίσει από την πρώτη στιγμή. Η βασική του σεναριακή ιδέα, η σταδιακή υλοποίησή της, το πανανθρώπινο



Ο χάρτης της περιπέτειας μέσω του οποίου κινείσαι.

μήνυμα της περιπέτειας, τα υπέροχα γραφικά, η μουσική του σε εγκλωβίζουν και σε μεταφέρουν χωρίς κανένα δισταγμό στο φανταστικό κόσμο του Eden, τον κόσμο των δεινοσαύρων και των ανθρώπων.

Η δράση του παρουσιάζει δύο διαφορετικά πρόσωπα. Το ένα είναι adventure-ίστικο, όπου μέσω διάφορων γρίφων προχωράς την ιστορία. Το άλλο δίνει την αίσθηση του ανολοκλήρωτου, μια και προσπαθεί να φέρει στοιχεία στρατηγικής, χωρίς όμως να το κατορθώνει και μάλιστα μετά από λίγο γίνεται μονότονο. Αυτό αφορά στη δημιουργία των Citadels στις διάφορες κοιλάδες. Η ίδια ιστορία επαναλαμβανόμενη. Το μόνο που αλλάζει είναι το μαγικό αντικείμενο που θέλουν οι Velociraptors για να πολεμήσουν τους Τυραννόσαυρους. Σε κάθε κοιλάδα πρέπει πρώτα να βρεις τους ιθαγενείς και να τους πείσεις να σε ακολουθήσουν. Μετά πρέπει να εντοπίσεις τους Βροντόσαυρους. Δίνοντας ένα "καλό" μανιτάρι και παίζοντας μουσική με ένα φλάουτο, τους βάζεις να κτίζουν τις Citadels. Αμέσως μετά αρχίζει η επίθεση των Τυραννόσαυρων. Τώρα πρέπει να εντοπίσεις συνήθως μέσα στα νερά τους Mosasaurus, οι οποίοι, αφού τους δώσεις ένα μήλο, σου λένε τι μαγικό αντικείμενο φοβούνται οι Τυραννόσαυροι κάθε περιοχής. Κατόπιν πρέπει να εντοπίσεις τους Velociraptors, στους οποίους δίνεις χρυσό και το μαγικό αντικείμενο που έχεις μάθει. Έτσι αυτοί θα νικήσουν τους Τυραννόσαυρους. Τέλος, και μόνο αφού έχεις την Eve μαζί σου, θα πείσεις τους Triceratops -δίνοντάς τους μια άδεια φωλιά και τραγουδώντας το κατάλληλο τραγούδι- να βοηθήσουν τους Βροντόσαυρους στο χτίσιμο των Citadels. Αυτά πρέπει να γίνουν σε όλες τις κοιλάδες, δηλαδή στις Chamaar, Uluru, Koto, Tamara, Cantura και Shandovra. Τα μαγικά αντικείμενα που θέλουν οι Velociraptors σου τα δίνουν οι κάτοικοι της πεδιάδας Uluru, σε αντάλλαγμα των χαμένων ιερών μασκών τους. Πρέπει να βρεις τις: Masks of Bonding, of Birth και of Death για να πάρεις τα Eye in Storm, Sky of Hammer, Fire in Clouds, Within



Μία από τις ομάδες σου.

and Without και Eye in the Cyclone. Καθοριστικό ρόλο στην περιπέτεια παίζουν οι διάφορες tablets που βρίσκεις. Θα μάθεις το μυστικό τους στο τέλος, αλλά έχε υπόψη σου ότι χωρίς αυτές δεν γίνεται τίποτα. Οι γρίφοι του είναι εξαιρετικά απλοί. Το παιχνίδι είναι εύκολο και αυτό είναι ίσως το μόνο μειονέκτημά του. Προς το τέλος του παιχνιδιού με περίμενε και μία άλλη δυσάρεστη έκπληξη. Ενας καλυμμένος αλλά καθαρά σεξιστικός γρίφος. Αυτός αφορά στο ποια μουσικά όργανα θα παίξουν ποια. Παίρνεις τα σωστά hints κάνοντας κλικ τα αντικείμενα αυτά πάνω στην Eve. Αυτή θα σου πει ότι τα drums πρέπει να παίξει ένας δυνατός, δηλαδή ο Thugg. Για το bell σου λέει όμως ότι θα μπορούσε να το έπαιζε και αυτή, εννοώντας ότι



Χτίζοντας μιά Citadel.

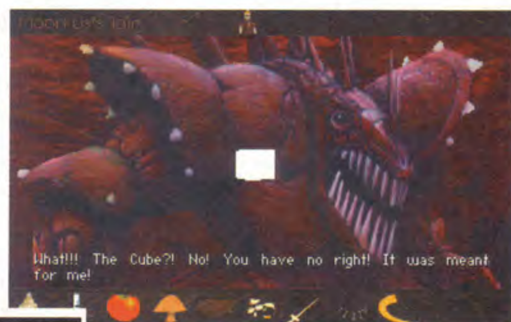
μια και είναι γυναίκα (και αδύναμη;) θα το παίξει ένας άλλος αδύναμος, ο ηλικιωμένος Monk. Ωραίος γρίφος, ε! Οι φεμινιστικές μου πεποιθήσεις ...ανατρίχιασαν με τα παραπάνω. Τέλος πάντων! Το παιχνίδι περιέχει και ένα maze που χαρτογραφείται εύκολα, αν φυσικά καταλάβεις σωστά την κίνησή σου σε αυτό. Για να μπεις στο maze, κάνεις κλικ το Gold Sword πάνω στο κοντινό πλάνο της τοιχογραφίας του Moorkus Rex, στο Throne Room, στο Citadel of Mo.

## ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας πήγαινε βόρεια και μίλα στον πολεμιστή (Thugg). Πήγαινε αριστερά, ευθεία στο φως και κάτω πήγαινε ευθεία στην κεντρική πόρτα. Συνέχισε ευθεία στην κεντρική πόρτα και βρίσκεσαι στο Throne Room. Εδώ βρίσκεται ο Βασιλιάς πατέρας σου και ο πτεροδάκτυλος Eloi, που αποτελεί ένα από τα πιο βασικά πρόσωπα της περιπέτειας. Μιλάς με τον πατέρα σου και τον Eloi. Οταν τελειώσουν, κάνε LOOK στις τοιχογραφίες πίσω από τον πατέρα σου. Κάνε LOOK και στις 3 τοιχογραφίες γιατί έτσι μαθαίνεις τα βασικά της ιστορίας μας. Φύγε νότια και στην πρώτη εικόνα με τις τρεις ξύλινες πόρτες, μπες στη δεξιά. Είναι το δωμάτιό σου. Εδώ σε περιμένει ο Eloi και σου λέει ότι σε θέλει η Dina, στο "κρυφό" τούνελ έξω από την Citadel. Ξαναμίλα του. Σου δίνει ένα δώρο (το Way Stone). Φύγε δύο φορές νότια. Στην οθόνη με τις τρεις σιδερόφραχτες πύλες, πήγαινε στη δεξιά. Είναι ξεκλείδωτη και βρίσκεις την Dina. Σου λέει για τον παππού της. Πήγαινε βόρεια και μπες στη σπηλιά. Μίλα στον ξαπλωμένο και ετοιμοθάνατο παππού της. Σου λέει για τον Graa και τον παππού σου. Σου δίνει ένα shell, που όποτε το κάνεις κλικ πάνω σου, στην οθόνη των χαρακτήρων, ο παππούς της Dina θα σου δίνει και ένα πολύτιμο hint. Ετσι




Το φινάλε της περιπέτειας.




Σκοτώνοντας τον Moorkus Rex.




Η αδελφή σου ενώ σου δίνει το τιμημένο σπαθί της οικογένειάς σας.

ουσιαστικά δεν πρέπει να δυσκολευτείς καθόλου στην περιπέτεια. Πάρε το μαχαίρι από το τραπέζι. Πήγαινε τρεις φορές νότια. Στην οθόνη με τις σιδερόφραχτες πύλες, πήγαινε βόρεια, στη μεσαία και μετά στην οθόνη με τις τρεις ξύλινες, πήγαινε αριστερά. Μίλα στον Monk. Σου δίνει ένα δώρο (για το κουράγιο). Στην οθόνη των χαρακτήρων δώσε το στην Dina. Ετσι την εξοπλίζεις με το ανάλογο κουράγιο, ώστε να σε ακολουθεί. Κάνε LOOK-ZOOM στην tablet πάνω στα ράφια. Πήγαινε δύο οθόνες νότια και στην οθόνη με τις σιδερόφραχτες πύλες πήγαινε αριστερά, στην αίθουσα βασανιστηρίων. Μίλα στον Jabber the Executioner, τη γλώσσα του οποίου έχει κόψει ο παππούς σου! Σου δίνει σαν δώρο ένα δόντι. Στην οθόνη των χαρακτήρων κάνε το κλικ στην Dina. Σου λέει περί τίνος πρόκειται. Φύγε νότια, βόρεια στην κεντρική σιδερόφραχτη πόρτα και αριστερά στην ξύλινη, στο δωμάτιο του Monk. Πήγαινε βόρεια στη μούμια και κάνε πρώτα LOOK-ZOOM σε αυτήν και μετά κλικ πάνω της το δόντι που σου έδωσε ο Jabber.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

### ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Μίνιμουμ 486SX/33MHz (άρα, τρέχει και σε 386DX/40) με CD-ROM μονής ταχύτητας.


Απαιτεί 520 K της βασικής μνήμης.


Στο σκληρό, το παιχνίδι καταλαμβάνει από 8-28MB ανάλογα με το Install.


Γραφικά VGA 256 χρώματα 320x200.


Το πακέτο μάς έδωσε η Vertigo και περιέχει 1 CD.

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

# X-COM TERROR FROM THE DEEP

***Μετά την τεράστια επιτυχία του UFO: Enemy Unknown, η Microprose παρουσιάζει το XCOM: Terror from the Deep, ένα εθιστικό strategy, το οποίο εξελίσσεται στα μεγαλύτερα βάθη των ωκεανών της υφηλίου!***

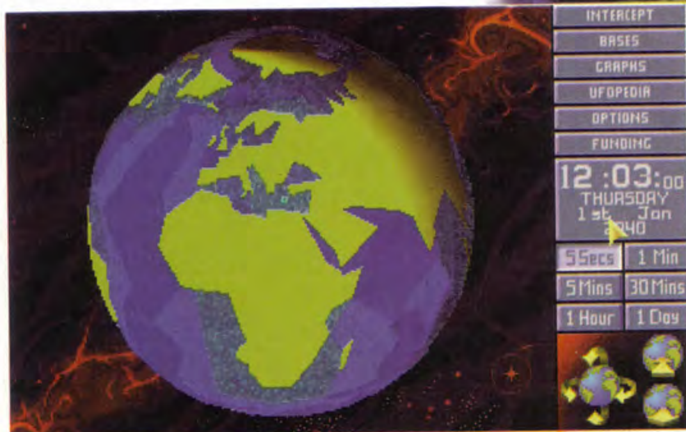
• **του Νίκου Κουλαφέτη**

Σ το φινάλε του XCOM: UFO DEFENCE (ή UFO: ENEMY UNKNOWN για την Ευρώπη) οι επίλεκτες δυνάμεις της Γης κατάφεραν να καταστρέψουν τη βάση των εξωγήινων στον Αρη, την περίφημη Cydonia. Οχι όμως αρκετά γρήγορα για να εμποδίσουν μια ακτίνα να στείλει ένα σήμα πίσω στη Γη... Σχεδόν 40 χρόνια έχουν περάσει από τότε και οι γήινοι ευημερούν, ανυποψίαστοι για το γεγονός ότι βαθιά μέσα στους ωκεανούς της Γης μια αρχαία δύναμη ξυπνά...



Μέχρι που ξαφνικά αρχίζουν να δέχονται επιθέσεις από υποβρύχια, γεμάτα από άγνωστα όντα, που τρομοκρατούν παραθαλάσσιες πόλεις, επιτίθενται σε πλοία και λυμαίνονται τους ωκεανούς. Η μόνη ελπίδα της Γης είναι το νέο project της υποβρύχιας βάσης XCOM. Θα καταφέρουν να σώσουν και πάλι τη Γη από τους εισβολείς;

Η υπόθεση ξεκινάει από εκεί όπου σταμάτησε το πρώτο μέρος, καθιστώντας σας για μία ακόμη φορά υπεύθυνο ολόκληρου του σχεδίου για την αντιμετώπιση των εξωγήινων. Αυτό σημαίνει ότι ελέγχετε μια υπηρεσία που χρηματοδοτείται από τα σημαντικότερα κράτη του κόσμου και αναλαμβάνει να τα προστατεύει από εξωγήινες υπονομεύσεις. Για να καταφέρετε να εκπληρώσετε την αποστολή σας θα πρέπει, εκτός από τις πολεμικές σας ικανότητες, να επιδείξετε και ικανότητες στο management, καθώς οι επιθέσεις των εξωγήινων γίνονται όλο και πιο δυναμικές. Επομένως, θα πρέπει να αναπτυχθείτε ή να καταστραφείτε, και όλα αυτά με περιορισμένους πόρους.






# STRATEGY
## REVIEW

### ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

**Εταιρία**
***Microprose***
**Υπολογιστές**
***IBM και compatibles***
**Είδος**
***Strategy***

Το παιχνίδι χωρίζεται σε δύο κύριους τομείς, τη δράση σας ως οργανισμός προστασίας και την καθεαυτό μάχη μεταξύ στρατιωτών σας και εξωγήινων. Ως οργανισμός προστασίας, η δράση σας είναι ποικίλη. Εχετε μπροστά σας την υδρόγειο και πάνω σε αυτήν κάνετε το σχεδιασμό των κινήσεών σας. Καταρχήν, ξεκινάτε με μια βάση σε κάποιο σημείο της Γης, που εσείς επιλέγετε, η οποία έχει ένα radar, μερικά υποβρύχια οπλισμένα για μάχη κάτω από το νερό και ένα υποβρύχιο που μπορεί να μεταφέρει δύτες κατάλληλα εξοπλισμένους για μεγάλα βάθη. Επίσης, έχετε στη διάθεσή σας τμήμα research and development, αποτελούμενο από επιστήμονες που ερευνούν για βελτιωμένο εξοπλισμό και μηχανικούς για να παράγουν τον εξοπλισμό αυτόν. Ομως το radar σας είναι αδύναμο και μικρής εμβέλειας, τα υποβρύχιά σας αργά και αδύναμα, οι δύτες σας άπειροι και με περιορισμένες ικανότητες, και το τμήμα ερευνών σας μικρό και -γι' αυτό- αργό. Ετσι, θα πρέπει να διαχειριστείτε σοφά τα χρήματά σας, ώστε να χτίσετε νέες βάσεις για να "καλύψετε" ολόκληρο τον πλανήτη, να αγοράζετε όπλα, πολεμοφόδια και νέα σκάφη, να φτιάχνετε μεγαλύτερα radar, να πληρώνετε στους δύτες, τους επιστήμονες και τους μηχανικούς το μισθό τους κάθε μήνα και να επιλέξετε τις προτεραιότητες έρευνας για το τμήμα ερευνών σας, ώστε να μάθετε περισσότερα για την απειλή που αντιμετωπίζετε. Στην αρχή του παιχνιδιού, που είστε σε θέση να καλύψετε πολύ μικρό τμήμα της Γης, θα πρέπει να στέλνετε τα υποβρύχιά σας σε περιπολίες σε όλο τον κόσμο. Μόλις εντοπίσετε κάποιο αντίπαλο σκάφος, καλό θα είναι να στείλετε τα δικά σας υποβρύχια να το εμποδίσουν στην αποστολή του, και επειδή το επίπεδο συνεννόησης μαζί τους είναι κάτω του μηδενός, θα χρειαστεί να τους πείσετε εσείς με... τορπίλες(!) Ευτυχώς, έχετε τη δυνατότητα να επιτεθείτε με πολλά σκάφη εναντίον ενός αντιπάλου, ο οποίος όμως δεν κάθεται βέβαια με σταυρωμένα τα χέρια, αλλά ανταποδίδει τις... φιλοφρονήσεις με άγνωστα σε εσάς όπλα. Αν καταφέρετε να κάνετε αρκετή ζημιά στο αντίπαλο σκάφος, αυτό θα μείνει στο βυθό, τσακισμένο μεν αλλά πιθανώς με επιζώντες εχθρούς και χρήσιμα για έρευνα υλικά και εργαλεία των εξωγήινων. Ετσι, έχετε την ευκαιρία να στείλετε τους δύτες σας να περισυλλέξουν ό,τι μπορούν από τα συντρίμμια, ακόμα και να πιάσουν αιχμαλώτους εξωγήινους, οι οποίοι μπορούν να ανακριθούν και να δώσουν χρήσιμες πληροφορίες. Φυσικά, μην περιμένετε να συμφωνήσουν εκείνοι με τις διαθέσεις σας!




Εδώ μπαίνουμε στον δεύτερο κύριο τομέα του παιχνιδιού, που είναι η μάχη μεταξύ των στρατιωτών (δυτών) και των πλασμάτων που αντιμετωπίζετε. Η μάχη διεξάγεται με γύρους αλλά και με κάποιες ιδιαιτερότητες. Οταν είναι η σειρά σας να παίξετε, κινείτε τους δύτες σας στο χάρτη της περιοχής όπου διεξάγεται η μάχη. Οταν εντοπίσετε κάποιον αντίπαλο μπορείτε να τον πυροβολή-

# STRATEGY REVIEW







σετε ή να προσπαθήσετε να τον αναισθητοποιήσετε με διαφόρους τρόπους. Ακόμα, μπορείτε να του πετάτε χειροβομβίδες ή και να πυροβολείτε κάτι δίπλα του που να εκρήγνυται (ένα feature που πάντα κάνει ευτυχισμένους τους φανατικούς του Doom). Βέβαια, τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά, γιατί η φιλοσοφία του συστήματος διεξαγωγής του παιχνιδιού με γύρους είναι κάπως περιοριστική. Συγκεκριμένα, καθένας από τους δύτες σας έχει κάποια ταχύτητα στις κινήσεις του, που αντιπροσωπεύεται από ένα χαρακτηριστικό νούμερο που αποκαλείται time units. Με κάθε κίνηση που κάνετε σε ένα γύρο παιχνιδιού, τα time units μειώνονται, και όταν τελειώσουν δεν έχετε πλέον τη δυνατότητα να κάνετε οποιαδήποτε ενέργεια με το δύτη εκείνο για το συγκεκριμένο γύρο. Είστε λοιπόν υποχρεωμένος να κινείτε ομαδικά τους δύτες σας και μάλιστα με τέτοιο τρόπο ώστε να υπάρχει μεταξύ τους αλληλοκάλυψη. Κάτι που θα πρέπει να λάβετε επίσης υπόψη σας είναι και οι ιδιαίτερες ικανότητες του καθενός από τους δύτες σας. Αλλοι είναι πιο εύστοχοι σε μακρινές αποστάσεις, άλλοι είναι πιο γρήγοροι, άλλοι πιο ακριβείς στη ρίψη χειροβομβίδων και ούτω καθεξής. Δύο χαρακτηριστικά που αξίζουν ιδιαίτερης μνείας είναι η γενναιότητα του κάθε δύτη και η ταχύτητα με την οποία αντιδρά. Η γενναιότητα εκφράζει το πόσο πιθανό είναι να πανικοβληθεί ένας δύτης σας όταν τα πράγματα αρχίζουν να μην πηγαίνουν καλά (λ.χ. έχουν ήδη σκοτωθεί οι 9 από τους 10 συναδέλφους του και όλοι οι ανώτεροι αξιωματικοί). Η ταχύτητα στις αντιδράσεις εκφράζει το πόσο ικανός είναι κάποιος να αντιδράσει όταν δει μια κίνηση αντιπάλου κατά τη διάρκεια του γύρου που έχουν σειρά να κινηθούν οι αντίπαλοι. Αργότερα θα υπάρχει και ένα επιπλέον χαρακτηριστικό, η ικανότητα στη χρήση παραψυχολογικών δυνάμεων, κάτι που προς το τέλος του παιχνιδιού θα είναι ουσιώδες. Ολα αυτά τα χαρακτηριστικά βελτιώνονται καθώς οι δύτες




σας φέρνουν εις πέρας αποστολές (στοιχεία από RPG) αν βέβαια επιζήσουν. Ακριβώς αντίστοιχα χαρακτηριστικά έχουν και οι αντίπαλοί σας (ίσως λίγο καλύτερα ορισμένες φορές!) και προσπαθούν από την πλευρά τους να εξολοθρεύσουν όλους τους δύτες σας. Κάθε φορά, αφού κάνετε τις κινήσεις σας, πατάτε το πλήκτρο για το "τέλος γύρου", οπότε οι αντίπαλοι κινούνται με τη σειρά τους. Η μάχη τελειώνει όταν σκοτωθούν ή πέσουν αναίσθητα όλα τα μέλη της μιας πλευράς ή όταν εγκαταλείψετε το πεδίο. Επιτυχής έκβαση της μάχης σημαίνει βελτίωση των στρατιωτών σας, απόκτηση υλικών εξωγήινης φύσης και, σε πολλές περιπτώσεις, απόκτηση υλικού για έρευνα και σύλληψη αιχμαλώτων για ανάκριση. Στη μορφή των αποστολών έχουμε αρκετή ποικιλία, καθώς συχνά οι εξωγήινοι επιτίθενται σε νησιά και σε πλοία, οπότε πρέπει να προστατεύσουμε τους πολίτες, παράλληλα με το να εξολοθρεύσουμε την ξένη απειλή. Επίσης, αρκετά συχνά οι εξωγήινοι χτίζουν αποικίες, κέντρα δραστηριότητας, που πρέπει να εξολοθρευτούν - μια αρκετά δύσκολη αποστολή, αφού οι εχθροί στις αποικίες είναι πολυάριθμοι και ποικιλόμορφοι.

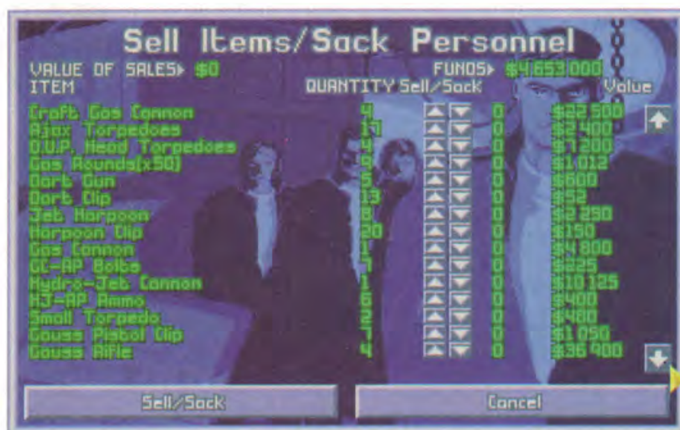
Η έρευνα είναι ένα από τα σημαντικότερα στοιχεία του gameplay, γιατί από τη στιγμή που αρχίζουν να έρχονται μεγάλα εχθρικά σκάφη, η δύναμη των αρχικών σας όπλων είναι ανεπαρκής (έως και αστεία) για

## ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

**Αξιος διάδοχος του πολύ επιτυχημένου UFO, με πλοκή που εξελίσσεται σε ένα πρωτότυπο περιβάλλον.**

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 83 |
| ΗΧΟΣ | 77 |
| ΑΝΤΟΧΗ | 86 |
| GAMEPLAY | 90 |

**84%**







την αντιμετώπισή τους. Ετσι, θα πρέπει να γίνεται όσο το δυνατόν καλύτερη επιλογή των προτεραιοτήτων έρευνας και συνεχής ενδυνάμωση του τμήματος ερευνών σας. Εχετε να ανακαλύψετε καινούρια και ισχυρότερα όπλα, να μάθετε τη φύση των διαφορετικών φυλών των εξωγήινων, τις δυνάμεις και τις αδυναμίες τους, τις αποστολές τους, τους σκοπούς τους, πληροφορίες για τα σκάφη τους, τον τρόπο λειτουργίας και τις πηγές ενεργείας τους, να συνδυάσετε τη γνώση από τους εξωγήινους με τη δική σας για να φτιάξετε εξοπλισμό ίσως ισχυρότερο και από τον δικό τους και, τελικά, να ανακαλύψετε πώς θα φτάσετε στην τελική νίκη απέναντι στις φαινομενικά ατελείωτες ορδές τους.

Η πορεία σας στο παιχνίδι αντικατοπτρίζεται από το score σας. Ο τρόπος υπολογισμού του score είναι ο εξής: για τα όσα διαδραματίζονται κατά τη διάρκεια ενός μήνα παίρνετε θετικό και αρνητικό score. Θετικό παίρνετε για κάθε εχθρό που σκοτώνετε, για κάθε εχθρό που συλλαμβάνετε ζωντανό, για κάθε άγνωστη συσκευή που φέρνετε πίσω στις βάσεις σας, για επιτυχημένη έρευνα, για την απόκτηση πρώτων υλών εξωγήινης φύσης, για τη σωτηρία πολιτών, για την καταστροφή εχθρικών σκαφών και για την καταστροφή αποικιών. Αρνητικό score παίρνετε κάθε φορά που χάνετε ένα στρατιώτη (ανάλογα και με το βαθμό του) ή ένα σκάφος σας, όταν οι εξωγήινοι σκοτώνουν πολίτες και όταν αφήνετε τους εξωγήινους να φέρουν εις πέρας ανενόχλητοι τις αποστολές τους. Το τελικό άθροισμα στο τέλος κάθε μήνα είναι το score σας για τον συγκεκριμένο μήνα και επηρεάζει τον τρόπο αντιμετώπισής σας από τις χώρες που σας χρηματοδοτούν. Ετσι, αν έχετε αδιαφορήσει για τις δραστηριότητες των εχθρών σε κάποια χώρα ή έχετε αποτύχει να τις παρεμποδίσετε, η χώρα αυτή θα είναι δυσαρεστημένη από την ανεπαρκή προστασία σας και θα μειώσει τη χρηματοδότησή της. Αντίστοιχα, αν καταφέρατε να συντρίψετε κάθε προσπάθεια των εχθρών μέσα σε κάποια χώρα και προστατέψατε τους πολίτες της, αυτή η χώρα θα είναι ευχαριστημένη από τις υπηρεσίες σας και θα αυξήσει τη χορηγία της. Ενα ενδιαφέρον στοιχείο είναι ότι κάποια χώρα μπορεί να υπογράψει σύμφωνο συμμαχίας με τους αντιπάλους (μα τι άνθρωποι είναι αυτοί που προδίδουν το γένος τους!) και να διακόψουν εντελώς τη χρηματοδότησή σας.

## ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

| | |
|---|---|
| | **386/25 και άνω.** |
| | **4MB RAM.** |
| | **Double Speed CD-ROM.** |
| | **VGA 320x200.** |
| | **Διατίθεται σε CD-ROM και μας το προσέφερε η Plotline.** |

Οσοι από εσάς έχουν παίξει το πρώτο μέρος της σειράς, θα αναγνωρίσουν τη μεγάλη πλειοψηφία των χαρακτηριστικών που προϋπήρχαν. Πράγματι, το παιχνίδι μοιάζει με τον προκάτοχό του σε πολύ μεγάλο βαθμό. Οι παλαιοί παίκτες έχουν συχνά μια αίσθηση deja-vu, καθώς τα περισσότερα πράγματα δίνουν την ίδια αίσθηση, έχοντας απλώς διαφορετικά ονόματα. Ενστάσεις υπάρχουν ακόμη και για την εξομοίωση της υποβρύχιας μάχης, καθώς οι χειροβομβίδες λ.χ. πετιούνται ακριβώς όπως θα περίμενε κανείς να πετιούνται στον αέρα, ακριβώς πανομοιότυπα δηλαδή με το προηγούμενο της σειράς, ενώ είναι ακατανόητο το γιατί οι άνθρωποι δεν μπορούν να κολυμπάνε στο νερό! Παρ' όλα αυτά, το παιχνίδι θα πρέπει να χαρακτηριστεί τουλάχιστον καλό, με τη διαφορά ότι ο προκάτοχός του ήταν ένα πολύ καλό παιχνίδι. Το συγκεκριμένο προϊόν απευθύνεται πολύ περισσότερο στους παλαίμαχους παίκτες του πρώτου μέρους, καθώς είναι ΠΟΛΥ δύσκολο και ικανοποιεί μερικές από τις απαιτήσεις τους για βελτιώσεις. Αν δεν έχετε παίξει ποτέ το πρώτο μέρος, το παιχνίδι είναι από τα καλύτερα strategy games που μπορείτε να βρείτε, με πολύ αυξημένη όμως δυσκολία. Αν αγαπήσατε το πρώτο μέρος πάρτε το, είναι μια πραγματική πρόκληση και θα χρειαστεί να βάλετε το μυαλό σας να δουλέψει για να τα βγάλετε πέρα μαζί του, το τελευταίο μάλιστα level είναι για πολύ γερά νεύρα. Αν όμως το πρώτο μέρος σάς φάνηκε απλώς συμπαθητικό, δείτε το προτού το αγοράσετε, γιατί κάποιο μέρος από την αίσθηση της ανακάλυψης απλώς δεν είναι εκεί... ■

# ADVENTURE
## REVIEW
ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

# DISCWORLD



**Οσοι από εσάς είχατε την τύχη να διαβάσετε τα DISCWORLD βιβλία του περίφημου Terry Pratchett, και μόνο η είδηση ότι η Psygnosis κυκλοφορεί ένα adventure βασισμένο στη δουλειά του πρέπει να σας γεμίσει ανείπωτη χαρά. Ειλικρινά δεν θυμάμαι να έχω δει καλύτερη μεταφορά σε adventure ενός φανταστικού κόσμου. Οι χαρακτήρες, οι διάλογοι και το χιούμορ είναι κάτι το εκπληκτικό. Δυστυχώς, όμως, δεν αρκούν μόνο αυτά για να γίνει ένα καλό ή πολύ καλό adventure.**

του Αντρέα Τσουρινάκη

# ADVENTURE REVIEW

## ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

Η Psygnosis -ή, καλύτερα, η περιβόητη Sony που την ελέγχει- φαίνεται ότι έχει μπει για τα καλά στην αγορά των computer games. Από όσους τίτλους της έχω δει, το DiscWorld είναι η πιο προωθημένη της δουλειά, η πιο ολοκληρωμένη σε όλα τα επίπεδα. Ας δούμε όμως τα πράγματα όχι με τη συνηθισμένη σειρά, αλλά ξεκινώντας από αυτά που καταστρέφουν, στην κυριολεξία, το κατά τα άλλα υπέροχο αυτό adventure.

**ΕΤΑΙΡΙΑ**
***Psygnosis***
**ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ**
***IBM και συμβατοί με CD-Drive***
**ΤΥΠΟΣ**
***3-D hand-made graphics, animated adventure***
**ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ**
***Μέσο-Δύσκολο***

### ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΣΤΟ INSTALL ΚΑΙ BUGS

Στην αρχή έστειλαν στο περιοδικό την έκδοση με τις 15 δισκέτες. Το έβαλα στον υπολογιστή μου στο directory G:\GAMES\DISCWORL και κατέλαβε 50MB!!! Προσπαθώ να κάνω SAVE, αλλά τίποτα. Ταυτόχρονα δεν άκουγα καθόλου digitized ήχους. Το παιχνίδι υποστηρίζει μόνο SoundBlaster και συμβατές. Εχοντας την PAS STUDIO 16, έβαλα την αντίστοιχη SoundBlaster που περιέχει η κάρτα, αλλά ήχος δεν ακουγόταν. Πιστεύοντας ότι κάτι πήγε στραβά στο install, ξεκίνησα πάλι από την αρχή. Ξανά τις 15 δισκέτες στον υπολογιστή, στο ίδιο directory και πάλι τίποτα. Τρίτη φορά install στο default directory όμως (αυτό που προτείνει η εταιρία) και ως διά μαγείας τα SAVES λειτουργούν. Απ' ό,τι φαίνεται, δεν πρέπει να αλλάξεις directory, έστω και αν σου δίνει αυτή τη δυνατότητα!!! Τα προβλήματα ήχου όμως δεν λύθηκαν.



Μετά από λίγες μέρες ήρθε στο περιοδικό η έκδοση σε CD. Πήρα αυτήν για να δω το πρόγραμμα. Πρώτο πρόβλημα: Το παιχνίδι κάνει install εκεί όπου αυτό θέλει, χωρίς να σου δίνει καμία δυνατότητα αλλαγής του directory. Κάρτα ήχου υποστηρίζει πάλι μόνο την SoundBlaster (λες και δεν υπάρχουν άλλες κάρτες, και ας βραβεύτηκε η Media Vision στην τελευταία CeBIT, και ας είναι η κάρτα της PRO 3-D η κορυφαία αυτή τη στιγμή στον κόσμο), αλλά τώρα ο ήχος λειτουργεί κανονικά, το δε speech είναι πολύ καλό. Ελπίζοντας ότι τουλάχιστον αυτή τη φορά θα μπορέσω να απολαύσω το παιχνίδι, ξεκίνησα να παίξω. Και τότε άρχισε ο εφιάλτης μου. Κάθε λίγο και λιγάκι το παιχνίδι "κολλούσε", άλλες φορές κολλούσε στα SAVES, άλλες φορές στα LOAD και γενικά τα πράγματα γίνονταν όλο και χειρότερα. Μέχρι που έχοντας φτάσει στην αρχή της 3ης πράξης, το παιχνίδι έκανε μόνο του CRASH και αρνιόταν να ξαναπρέξει. Πάλεψα συνολικά 4 ώρες, μέχρι να καταλάβω τι φταίει. Κρατώντας τα SAVES, το έκανα συνολικά 6 φορές INSTALL. Μέτρησα από ένα σημείο και μετά, στις 4 αυτές ώρες 30 reset του υπολογιστή και 19 "κολ-



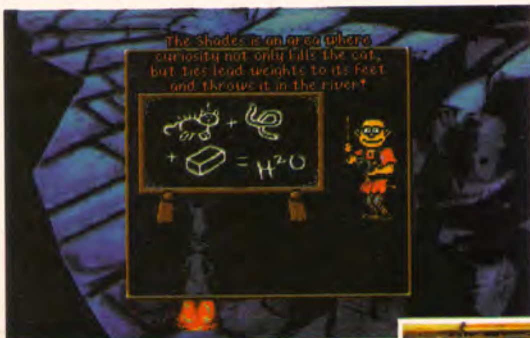

Κατεβαίνοντας από τον κόσμο του DiscWorld.




Ο χάρτης της πόλης.



Στην άκρη του κόσμου.




**Χιουμοριστικές σκηνές αναλαμβάνουν να εξηγήσουν τα "περίπλοκα"...**




**Μιλώντας με άλλους χαρακτήρες.**




**Συναντώντας τον Χάρο.**

λήματά" του. Είχα φτάσει σε απόγνωση. Να το ξαναρχίσω από την αρχή, λοιπόν, και με τι κουράγιο; Αναζητώντας μια λύση να "τρέξει" το παιχνίδι όσο πιο κοντά στη θέση που έκανε το οριστικό "crash", έσβησα 9 από τα 28 συνολικά SAVES που είχα κάνει. Και, ω του θαύματος, το παιχνίδι ξαναλειτούργησε. Πάλι όμως μετά από μερικά SAVES ξανάκανε τα ίδια. Οριστικό crash. Τι έφταιγε; Εμπειρικά διαπίστωσα ότι, αν και το παιχνίδι επιτρέπει απεριόριστα SAVES, αν κάνεις πάνω από 20-22, τότε έχεις ανεπανόρθωτα προβλήματα. Αν διαχειριστείς το πολύ 15 SAVES, τότε το παιχνίδι, έχοντας και πάλι τέτοια προβλήματα, τουλάχιστον προχωρά. Θα σου κάνει μερικά κολλήματα, αλλά αν σβήνεις το τελευταίο SAVE και ξεκινάς πάλι από το προηγούμενο σιγά-σιγά θα τα καταφέρεις. Είπαμε όμως, όχι περισσότερα από 15 συνολικά SAVES. Φαίνεται ότι τα προβλήματα διαχείρισης της μνήμης είναι πάρα πολλά. Σε ένα σημείο, στο ιατρείο, το παιχνίδι είχε "κολλήσει" και με ξανάβγαζε κάτω, χωρίς να βλέπω το γιατρό!! Ετσι όμως γίνεται άλυτο. Τουλάχιστον 20 φορές, ενώ έκανα SAVE, "πεταγόταν" στην οθόνη ο ήρωας ή το κιβώτιο - inventory του και ο υπολογιστής "κολλούσε"!!! Πολλά bugs όμως εμφανίστηκαν και στο gameplay της τελευταίας 4ης πράξης. Ετσι είμαι αναγκασμένος να σας παροτρύνω να μην αγοράσετε το adventure αυτό, τουλάχιστον μέχρι να βγει μια άλλη έκδοση η οποία δεν θα έχει τα εν λόγω προβλήματα. Οσο και αν έψαξα στο Internet, patch file ακόμη δεν βρήκα. Και τι γίνεται με εσάς τους θαυμαστές της δουλειάς του Terry Pratchett; Ε! εσείς, όπως θα διαβάσετε και στις επόμενες σελίδες, αγοράστε το. Η δουλειά που έχει γίνει σε όλους τους άλλους τομείς είναι εκπληκτική. Δυστυχώς, δεν αρκεί μόνο αυτό.

## ΣΕΝΑΡΙΟ

Εσύ χειρίζεσαι τον Rincewind, έναν παράξενο και όχι ιδιαίτερα επιτυχημένο μάγο, και φοιτάς στο Unseen University, στην πόλη Ankh-Morpork. Εχεις ως σύντροφό σου ένα παράξενο, σχεδόν μαγικό, κιβώτιο που περπατάει!!! Είναι το κατεξοχήν inventory σου. Το DiscWorld είναι ένας επίπεδος πλανήτης-κόσμος και μεταφέρεται στο διάστημα στην πλάτη 4 γιγαντιαίων ελεφάντων!! Αυτοί με τη σειρά τους ακουμπούν πάνω σε μια τεράστια χελώνα που κινείται μέσα στο διάστημα. Η πόλη σου είναι η αρχαιότερη του Discworld και τη διοικεί η δυναστεία των Patriarchs. Η μεταφορά του κόσμου και των χαρακτήρων είναι εκπληκτική. Δεν υπάρχει περίπτωση να μη σε κερδίσει, να μη μεταφερθείς στον κόσμο του. Στο παιχνίδι αυτό, αντικειμενικός σου σκοπός είναι να σκοτώσεις ένα δράκο. Υπάρχουν όμως; Και πόσοι άραγε πιστεύουν σε αυτούς; Η ανάπτυξη του σεναριακού υλικού είναι η καλύτερη που έχω δει τα 2-3 τελευταία χρόνια. Είναι πέρα από κάθε φαντασία, και το εννοώ αυτό.

## ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του είναι ζωγραφισμένα με το χέρι. Προσωπικά προτιμώ τα γραφικά αυτά από τα αντίστοιχα digitized ή τα photorealistic. Είναι ίσως ζήτημα στιλ. Αναμφισβήτητα, όμως, είναι πολύ πιο δύσκολη η δημιουργία τους. Ο ήρωας δεν μου αρέσει σχεδόν καθόλου. Τα background γραφικά, όμως, οι υπόλοιποι χαρακτήρες και το γενικότερο animation είναι ό,τι καλύτερο έχω δει. Εκπληκτική δουλειά. Τα "αστεράκια" που συνοδεύουν την κίνηση του κέρσορα είναι σκέτη μαγεία. Η μουσική και τα ηχητικά εφέ είναι πολύ καλά. Το speech, αν εξαιρέσεις αυτό του πρώτου μέρους, είναι επίσης πολύ καλό. Σημειώστε ότι η φωνή του ήρωα είναι αυτή του Eric Idle, πρώην μέλους των Monty Pythons. Ο χειρισμός του είναι λίγο ιδιόμορφος, αλλά σχετικά απλός. Το πλήκτρο F1 -και μόνο αυτό- εμφανίζει το MENU με τα SAVE/LOAD/QUIT/ρυθμίσεις ήχου και υποτίτλων (ενεργοποιήστε το subtitles για να βλέπετε και κείμενο). Κινείσαι κάνοντας απλό κλικ. Ενεργείς (παίρνεις, μιλάς κ.λπ.) κάνοντας διπλό κλικ. Με δεξί κλικ έχεις το LOOK. Κλικ πάνω σου ανοίγει το μικρό σου inventory (2-4 αντικεί-

## ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

**Κορυφαίο από πλευράς δράσης, σεναρίου βασισμένου στον αντίστοιχο εκπληκτικό κόσμο του Terry Pratchett και γραφικών. Δυστυχώς, το adventure στην πρώτη του έκδοση περιέχει πάρα πολλά bugs, γεγονός που αμαυρώνει την υπόλοιπη εικόνα του.**

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 88 |
| ΜΟΥΣΙΚΗ | 85 |
| ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ | 40 |
| ΣΕΝΑΡΙΟ | 92 |
| ΔΡΑΣΗ | 92 |

**60%**

# ADVENTURE
## REVIEW




Μπαίνοντας στην αδελφότητα που ελέγχει τον Δράκο.




Δείγμα του inventory που έχεις μέσω του Luggage.

μενα), ενώ με κλικ στο κιβώτιό σου (luggage) ανοίγει το κυρίως inventory (σου).

Μερικές φορές, όταν μιλάς, εμφανίζονται διάφορα icons. Αυτά είναι τα: GREETING (στόμα), QUESTION (ερωτηματικό), SARCASM (κεφάλι γελωτοποιού), ANGER (σύννεφο/κεραυνός), GOOD-BYE (χέρι/παλάμη). Κάνεις κλικ σε όλα μέχρι να δεις ποιο έχει αποτέλεσμα. Επίσης, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μαθαίνεις διάφορα skills (π.χ. pickpocket, handshake κ.λπ.). Αυτά εμφανίζονται σαν αντικείμενα στο μικρό σου inventory. Ο κέρσορας κινούμενος στην οθόνη "βλέπει" τα διάφορα αντικείμενα, πρόσωπα, τοποθεσίες και εμφανίζει τα ονόματά τους. Ψάξε, λοιπόν, πολύ καλά κάθε οθόνη μέχρι να βεβαιωθείς ότι την έχεις εξερευνήσει πλήρως. Σε μερικά σημεία ο χειρισμός του θα σε δυσκολέψει, ιδίως σε time-γρίφους, οπότε πρέπει να είσαι πολύ προσεκτικός και ίσως χρειαστεί να παίξεις το παιχνίδι αρκετές φορές μέχρι να βρεις επακριβώς τι πρέπει να κάνεις. Η κίνηση στην πόλη γίνεται μέσω ενός χάρτη. Ξεκινώντας, οι περισσότερες τοποθεσίες είναι εξαρχής ανοικτές. Και εδώ ψάξε καλά για να εντοπίσεις ιδίως τα Alley, Livery Stable και Broken Drum.

### ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του είναι μαγευτική, από τους ωραιότερους φανταστικούς κόσμους που έχω δει. Όλα είναι μοναδικά, με αιχμή το απίθανο χιούμορ που κατακλύζει την περιπέτεια. Πανέξυπνο και καυστικότατο χιούμορ. Πραγματική απόλαυση. Η δράση του χωρίζεται σε 4 πράξεις. Στην 1η πρέπει να βρεις τα 5 ειδικά αντικείμενα που σου ζητά ο Arch Chancellor. Στο τέλος της θα εντοπίσεις στην πόλη τη φωλιά του Δράκου. Στην 2η πράξη πρέπει να βρεις τη δίοδο που συνδέει τον κόσμο του παρόντος με αυτόν του παρελθόντος (!!!) και ταυτόχρονα τα 6 χρυσά αντικείμενα που θέλει ο Δράκος. Στην 3η πρέπει να βρεις αυτά που κάνουν κάποιον, δηλαδή εσένα, ήρωα (hero). Τέλος, στην 4η θα γίνει η τελική σου μονομαχία με τον Δράκο που απειλεί να σε σκοτώσει. Κάθε πράξη, όπως είναι φανερό, περιλαμβάνει πολλά επιμέρους τμήματα δράσης. Το εκπληκτικό του παιχνιδιού είναι ότι όλες οι τοποθεσίες είναι ανοικτές σχεδόν από την αρχή. Οι γρίφοι του είναι έξυπνοι, πρωτότυποι και αρκετοί είναι και πολύ δύσκολοι. Προσθέστε σε αυτά και ότι το adventure είναι πολύ μεγάλο και τότε στους τομείς αυτούς έχετε ό,τι καλύτερο έχετε δει τουλάχιστον τον τελευταίο χρόνο. Οι περισσότεροι γρίφοι του είναι έντονα αλληλοεξαρτώμενοι, γεγονός που ανεβάζει την πνευματικότητα αλλά και το επίπεδο δυσκολίας του. Στην αρχή ο Arch Chancellor θέλει ένα Imp, ένα Staff, ένα Dragon Breath, ένα Magic Coil και ένα Metal Container. Στην 2η πράξη πρέπει να πάρεις από τα Mason το gold trowel, από τον Thief το gold key, από τον Dunnyman το gold tooth, από τον Fishmonger το gold belt, από τον Fool το cap με τα gold bells και από τον Chimney Sweep το gold brush. Αν το παιχνίδι δεν είχε τα προβλήματα που επισημαίνω στην αρχή, θα το θεωρούσα ως ένα από τα 2-3 κορυφαία των τελευταίων χρόνων. Πραγματικά είναι κρίμα, γιατί έχει γίνει φοβερή δουλειά.

### ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Μίνιμουμ 386.


4MB RAM.


Στο σκληρό, το παιχνίδι καταλαμβάνει από 8-28MB ανάλογα με το install.


Υποστηρίζει γραφικά VGA 320x200 256 χρώματα.


15 δισκέτες 1.44 ή CD. Το πακέτο μας προσέφερε η CD-Media.

### ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας κάνε διπλό κλικ (ACT) στην ντουλάπα (wardrobe). Πάρε το pouch. Κατέβα στο ισόγειο και μπες στο Closet, ανάμεσα στην Library και την έξοδο. Πάρε τη σκούπα (broom). Γύρνα στο δωμάτιό σου και κάνε κλικ τη σκούπα πάνω στο κιβώτιο (luggage) πάνω στην ντουλάπα. Το ξυπνάς και θα σε ακολουθεί. Σε αυτό θα βάζεις τα αντικείμενα που βρίσκεις. Τώρα κατέβα στο "παραπέτο" πάνω από την Library στα αριστερά της οθόνης. Μπες στο γραφείο του Arch Chancellor.

Σου λέει τι θέλει. Πήγαινε στη βιβλιοθήκη. Στο βιβλιοθηκάριο δώσε την μπανάνα που υπάρχει μέσα στο luggage. Σου δίνει ένα βιβλίο. Πήγαινέ το στον Arch Chancellor. Αυτή τη φορά σου ζητά 5 αντικείμενα που χρειάζονται για ένα dragon-defector. Πήγαινε στην τραπεζαρία και κάνε διπλό κλικ τη σκούπα, στον Windle Poons. Παίρνεις το staff του (κάνε το, όταν κοιτάει για φαγητό).

Βγες στο προαύλιο και μίλα στον Apprentice WIZARD. Ρώτα τον σωστά και θα σε μάθει να ανοίγεις την εξώπορτα. Πήγαινε στο Livery Stable (δεξιά του χάρτη). Πάρτε corn από τα σακιά. Πήγαινε στην Alley. Απέφυγε την jumping foorplate στο κέντρο του δρόμου. Πήγαινε άκρη-άκρη. Προχώρα μέχρι το τελευταίο σπίτι, αυτό του αλχημιστή.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■

# HINTS & TIPS

*Στη στήλη αυτή, μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.*

*Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς*

Αν και αυτόν το μήνα έχουμε αρκετά φρέσκα tips από παιχνίδια που πρόσφατα έχουμε παρουσιάσει ή παρουσιάζονται σε αυτό το τεύχος καθώς επίσης και πολλά γράμματά σας, θα ξεκινήσουμε με κάποια ακόμα κίνηση που σας χρωστάμε από το πολύ καλό Mortal Kombat 2.

## MORTAL KOMBAT 2

Σε συνέχεια του προηγούμενου μήνα, μερικές "τελικές" κινήσεις για κάθε χαρακτήρα του παιχνιδιού.

**Liu Kang**
Dragon Morph: down, Towards, away, away, fire (close)
Wheel Kick: towards, up, away, down (from block hold fire)
Pit/Spikes: away, towards, towards, fire




Babality: down, down, towards, away, fire
Friendship: towards, away, away, away, fire

**Kung Lao**
Aerial Kick: down, down, fire
Pit/spikes: towards, towards, towards, down, fire
Babality: away, away, towards, towards, fire
Friendship: away, away, away, down, fire

**Johny cage**
Decapitation: towards, towards, down, up, down, fire (close)
Pit/Spikes: down, down, down, fire
Friendship: down, down, down, fire

**Reptile**
Invisible kill: towards, towards, towards, fire (close)
Tongue Lash: away, away, down, fire (μισή οθόνη μακριά)
Pit/Spikes: towards, towards, down, fire
Babality: down, away, away, fire
Friendship: away, away, towards, fire

**Sub Zero**
Super Freeze: towards, towards, down, fire
Shatter Punch: towards, down, towards, towards, fire (close)
Pit/Spikes: towards, towards, down, fire
Babality: down, away, away, fire
Friendship: away, away, down, fire




**Shang Tsung**
Soul Shuck: fire up, down, up, fire
Pit/Spikes: down, down, up, down, fire
Friendship: away, away, down, towards, fire

**Jax**
Arm Rip: block, fire, fire, fire, fire (close)
Pit/Spikes: hold block, up, up, down, release fire(close)
Babality: away, towards, away, towards, fire
Friendship: away, away, towards, towards, fire

**Kitana**
Decapitation: block, fire, fire, fire, fire
Kiss-off: towards, towards, down, towards, fire (close)
Pit/Spikes: towards, down, towards, fire
Babality: down, down, down, fire
Friendship: down, down, down, up, fire

**Mileena**
Psycho stab: towards, away, towards, fire (close)
Sucka: away, fire (κρατημένο για τρία δευτερόλεπτα)
Pit/Spikes: towards, down, towards, fire
Babality: down, down, down, fire
Friendship: down, down, down, up, fire

**Baraka**
Decapitation: block, away, away, away, release fire
Skewer and lift: away, towards, down, towards, fire (close)
Pit/Spikes: towards, towards, down, fire
Babality: towards, towards, towards, fire
Friendship: block, up, towards, towards, relase fire

**Rayden**
Super Punch: fire (για έξι δευτερόλεπτα)
Pit/Spikes: block, up, up, up, fire
Babality: down, down, up, fire
Friendship: down, away, towards, fire (σε απόσταση)

**Scorpion**
Flamer: block, up, up, release fire (close)
Big Flamer: block, away, away, up, up, relase fire
Pit/Spikes: towards, towards, down, fire
Babality: down, away, away, fire
Frindship: away, down, fire

## TIPS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Ο χρήστης της CompuLink με user-id Thunder μας στέλνει μέσω E-mail μερικά χρήσιμα tips για τρία δημοφιλή παιχνίδια.
Στο **NOVASTORM** αν γράψεις τη λέξη tomatoes κατά τη διάρκεια της πρώτης πίστας θα πας σε ένα bonus level και μόλις το περάσεις θα πας στην τελευταία πίστα όπου επιτίθεσαι στο διαστημόπλοιο του μεγάλου εχθρού του παιχνιδιού. Φρόντισε να μαζέψεις πολλά όπλα από το bonus level αλλιώς ο τελικός εχθρός είναι κυριολεκτικά αήττητος.
Στο **CREATURE SHOCK** αν ανοίξεις με έναν hex editor το αρχείο creature.set (πρέπει να έχεις παίξει τουλάχιστον μία φορά το παιχνίδι για να δημιουργηθεί) και πας στο offset 8, άλλαξε ό,τι αριθμό βλέπεις με 04 για να μπορείς να παίξεις όποια πίστα θες.
Επίσης, στο **TIE FIGHTER** άνοιξε με έναν hex editor το αρχείο front.ovl και από το offset 255,018 έως περίπου το offset 255,469, θα δεις κάποιες λέξεις αν το κάνεις view και σαν text. Αυτοί είναι οι κωδικοί του παιχνιδιού. Αν αλλάξεις σε 00 τα σημεία αυτά, απλώς πάτα enter για να περνάς την οθόνη με τους κωδικούς ή άλλαξέ τα σε όποιες λέξεις θέλεις για να μπορείς μόνο εσύ να μπαίνεις μέσα στο παιχνίδι.
Ο Καπερώνης Γιώργος από την Πάτρα μετά από πολύ κόπο κατάφερε να βρει και να μας στείλει όλους τους κωδικούς του παιχνιδιού **BLACKTRONE.**

| Επίπεδο 1 | Επίπεδο 3 |
|---|---|
| 1. STRT / PBKT | 1. TJ1F |
| 2. FBWC | 2. GSG3 |
| 3. QP7R | 3. BMHS |
| 4. WJTV | 4. YADJ |

| Επίπεδο 2 | Επίπεδο 4 |
|---|---|
| 1. RRYB / LBVJ | 1. HCKD / TNLQ |
| 2. ZS9P | 2. NRLF |
| 3. XJSN | 3. J6BZ |
| 4. CGDM | 4. MJXG |

**Τελικός αρχηγός: K3CH**
Κωδικούς για το ίδιο παιχνίδι μας έστειλε και ο Γιώργος Διονυσόπουλος, ο οποίος σημειώνει



ότι στα levels όπου υπάρχουν διπλοί κωδικοί με τον πρώτο πάμε απευθείας στο παιχνίδι, ενώ με το δεύτερο βλέπουμε πρώτα και μία μικρή εισαγωγή. Παράλληλα, μας έστειλε και τον κωδικό για να δούμε το φινάλε του παιχνιδιού: FMWY
Εκτός όμως από τα παραπάνω μας έστειλε χρήσιμες πληροφορίες για το πολύ καλό **Descent.** Καταρχήν, για να λειτουργήσουν τα κόλπα θα πρέπει να παίζετε είτε με πληκτρολόγιο είτε χωρίς, να αλλάξετε όλες τις κινήσεις που βρίσκονται πάνω σε γράμματα (π.χ. το A πηγαίνει μπροστά κ.λπ.) με πλήκτρα όπως τα: τόνος, αγκύλες, ερωτηματικά κ.λπ. Δυστυχώς, νούμερα δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε. Αφού τώρα όλα τα πλήκτρα είναι "ελεύθερα", γράψτε τα εξής:
GABBAGABBAHEY = Μπαίνετε στο cheat mode και τώρα μπορείτε να κάνετε τα εξής:
SCOURCE = Αποκτάτε όλα τα όπλα
MITZI = Αποκτάτε όλα τα κλειδιά
RACERX = Αποκτάτε INVULNERABILITY
GUILE = Αποκτάτε CLOAK
TWILIGHT = Οι ασπίδες σας γίνονται εκατό. Προσοχή, όμως! Μην ενεργοποιείστε αυτό το Cheat, αν έχετε ήδη 100, γιατί οι συνέπειες θα είναι άσχημες.
GUILE FARMERJOE και δίπλα έναν αριθμό = Μεταφέρεστε στην πίστα που δώσατε.
Ενα άλλο κακό που αντιμετωπίζουμε με τα κόλπα είναι ότι δεν μπορούμε να γράψουμε high score.
Ο Κώστας Τσιριογιάννης από τις Σέρρες, προβλέποντας -κατά πάσα πιθανότητα- ότι θα είχαμε αυτόν το μήνα το review του **Rise of the Triad** έσπευσε να μας στείλει πάρα πολλά cheats για το εν λόγω παιχνίδι που λειτουργούν στο στιλ του DOOM (πληκτρολογούμε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού).
DIPIST - Με την εντολή αυτή μπαίνουμε σε cheat mode, όπου λειτουργούν όλα τα παρακάτω.
CHOJIN - Ατρωτος σε όλα τα όπλα
RIDE - Misille camera
GOTO - Μετάβαση σε όποιο επίπεδο θέλετε
SIXTOYS - Ολα τα κλειδιά
TOOSAD - God mode
BOING - Ελατηριωτή κίνηση
GOOBERS - Επανεκκίνηση με διατήρηση του σκορ
WHACK - Ouch!!!
DIMON DIMOFF - Μεταβαλλόμενη ένταση του φωτός ανάλογα με τις αστραπές on/off
LONDON NODNOL - Ομίχλη on/off
BONES - Οπλο που δημιουργεί πύρινο τοίχο
RECORD PLAY STOP - Εγγραφή, παίξιμο, σταμάτημα του παιχνιδιού και δημιουργία demo
WHERE - Hud head up display
FIREBOMB - Οπλο που ρίχνει εμπρηστικά βλήματα
BOOZE - Δέσμη πυραύλων
HOTTIMES - Βλήματα θερμοκατευθυνόμενα
VANILLA - Μπαζούκας
PLUGEM - Πύραυλοι MP40
JOHNWOO - Διπλά πιστόλια στη θέση όπλων 2
REEN - Επανεκκίνηση και ταυτόχρονη ένδειξη κάποιων θέσεων μνήμης
HUNTPACK - Ολες οι θέσεις όπλων γεμάτες 1 2 3 4
LUNGDUNG - Μάσκα αερίων
GOTA486 - Εμφάνιση ουρανού και πατώματος
GOTA386 - Εξαφάνιση ουρανού και πατώματος
BADTRIP - Εξαιρετικά παράξενη οθόνη με αλλαγές χρωμάτων, αλλά γρήγορα επανέρχεται
FLYBOY - Ιπτάμενος, πατώντας το SPACE
PANIC - Επαναφορά στο κανονικό
GOGATES - Αμεση έξοδος στο DOS
GOARCH - Αμεση μετάβαση στο επόμενο επίπεδο
BURNME - Πυρίμαχη στολή
SHOOTME - Αλεξίσφαιρη στολή
\FUN pause - Επανέρχεται με ESC
86ME - Goodbuy
SPEED - Autorun

**Προς το παρόν, σταματάμε με τις λύσεις των RPGs. Η λύση του DARK SUN 2 μας απασχόλησε τρία τεύχη, ενώ αυτή του MENZOBERRANZAN δύο τεύχη. Μέχρι το καλοκαίρι θα γίνει μία μικρή ανάπαυλα, με μερικές λύσεις adventures και μετά βλέπουμε. Ας ξαναδούμε και μερικά γράμματά σας, που τον τελευταίο καιρό δεν είχαμε χώρο για να δημοσιεύσουμε.**

**• του Αντρέα Τσουρινάκη**

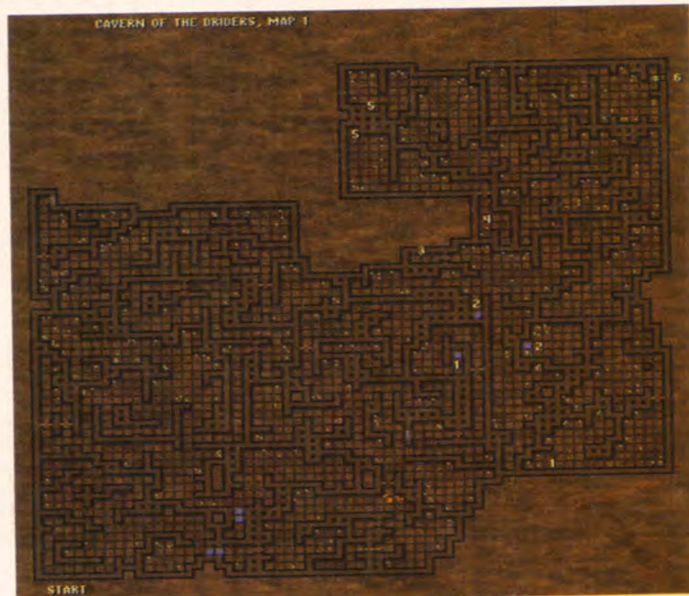
# Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ MENZOBERRANZAN
# Μέρος Β'

## ΓΕΝΙΚΑ

Να ξεκινήσουμε με ένα θέμα που εκκρεμεί από το πρώτο μέρος της λύσης. Το παιχνίδι το έχω σε δισκέτες. Στην έκδοση των δισκετών λοιπόν η περιβόητη περιοχή 9 του χάρτη δεν υπάρχει. Αντίθετα, στην έκδοση για CD, στο Level 2 του Temple of Dumathoin θα βρεις έναν πληγωμένο δηλητηριασμένο thief. Αφού λοιπόν σου φύγει ο Drizzt, γυρνάς στον κλέφτη και τον παίρνεις στην ομάδα σου. ('Η αφήνεις έναν άλλο χαρακτήρα και παίρνεις αυτόν, αν δεν έχεις τον Drizzt.) Φεύγοντας τώρα με το Mince cart, από τις περιοχές 5-8 θα πας στην περιοχή 9 όπου είναι το Myconid Cavern. Στο επίπεδο αυτό, στην SE περιοχή θα βρεις τον King of Myconids. Σου ζητά να σκοτώσεις ένα Umber Hulk που είναι στο επίπεδο αυτό (λίγο πιο βόρεια και αρκετά αριστερά από το σημείο όπου συναντάς το βασιλιά).

Σκοτώνοντας το Umber Hulk, ο Βασιλιάς θα σου δώσει ένα fungus cure, με το οποίο θα θεραπεύσεις τον πληγωμένο thief (Ylakwerdling).

Από το επίπεδο Cavern of the Myconids περνάς στο Cavern of the Galeb Duhr. Αυτά φυσικά για την έκδοση σε CD. Οι δύο εκδόσεις -δισκέτες και CD- διαφέρουν μόνο σε αυτό. Επίσης στο Cavern of Galeb Duhr σε ένα chest θα βρεις το Bergenar's stone. Αυτό, όπως το κρατά και το κάνει κλικ, ενεργοποιεί το πανίσχυρο STONESKIN spell. Συνεχίζοντας τη λύση μας τώρα, από το επίπεδο Cavern of Galeb Duhr περνάς στο Cavern of the Driders.



Cavern of Driders, Map1.

## CAVERN OF THE DRIDERS, MAPS 1 και 2

Στο επίπεδο αυτό ξεκινάς στην SW γωνία. Εξερευνώντας το, στην αριστερή πλευρά και λίγο πιο βόρεια από το κέντρο υπάρχει μια αόρατη teleport. (Σημείο 1 του χάρτη.) Αυτή σε μεταφέρει σε ένα άλλο σημείο (1) πιο δεξιά και νότια. Είναι τηλεμεταφορά ΧΩΡΙΣ δυνατότητα επιστροφής. Από εκεί πας στο σημείο 2 του χάρτη, όπου τηλεμεταφέρεσαι σε ένα άλλο σημείο του επιπέδου αυτού (το άλλο σημείο 2). Η τηλεμεταφορά αυτή είναι κανονική. Μέχρι να τηλεμεταφερθείς από το σημείο 1 πρέπει να έχεις βρει 3 blue gems. Πήγαινε στο σημείο 3 του χάρτη. Από εδώ περνάς στο αντίστοιχο σημείο του CAVERN OF THE DRIDERS,



Cavern of Driders, Map2..



Approach to Menzoberranzan.

MAP 2. Στο επίπεδο αυτό θα συναντήσεις ένα Drider Drow-Mage, που σου αναθέτει μια αποστολή: να βρεις την Ssar Tarell στο παζάρι του Menzoberranzan. Αποδεχόμενος, σου δίνει ένα Special Scroll of Spider Shape.

Προτού βγεις από το επίπεδο αυτό στο σημείο 4, πάρε από το έδαφος τα gauntles of stone giant strength και φόρα τα σε ένα χαρακτήρα. (Μόλις που διακρίνονται. Θα τα βρεις με τη βοήθεια του χάρτη.) Περνάς πίσω στο Cavern of the Driders, Map 1 στο σημείο 4. Πήγαινε στο σημείο 5 του χάρτη. Εδώ είναι το περιβόητο Chasm. Βάλε το χέρι του Cleric στο scroll "Spider Shape" που σου έδωσε ο Drider Drow-Mage και κάνε το (γυρνώντας στην κανονική οθόνη) κλικ. Περνάς στο Chasm και βρίσκεσαι στο άλλο σημείο 5 του ίδιου επιπέδου (λίγο πιο βόρεια). Εδώ πήγαινε στην ΝΕ γωνία του επιπέδου αυτού στο σημείο 6. Περνάς στο επόμενο επίπεδο.

## UNDERGROUND RIVER

Εδώ μιλάς στο βαρκάρη και του δίνεις 2 μπλε gems. Πηγαίνοντας στη βάρκα σε μεταφέρει κατά μήκος του ποταμού. Από εκεί, ακολουθώντας τις πέτρες-μονοπάτι, περνάς στο επόμενο επίπεδο.

## APPROACH TO MENZOBERRANZAN

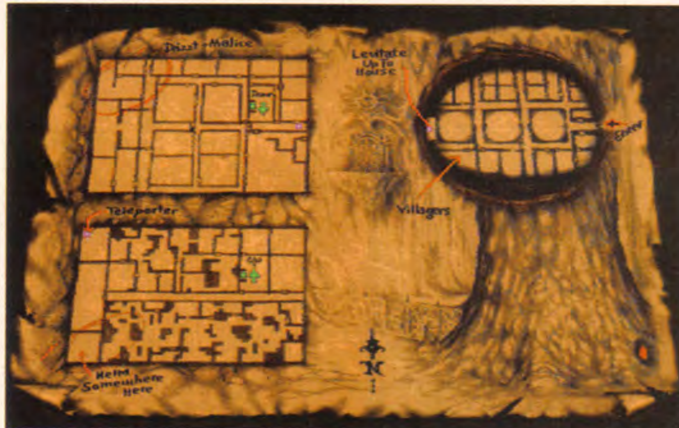
Εδώ ξεκινάς στην ΝΕ περιοχή. Πήγαινε στην SW γωνία του μικρού αυτού επιπέδου, απ' όπου μπαίνεις επιτέλους στην πόλη Menzoberranzan.

## MENZOBERRANZAN

Πρωτομπαίνοντας στην πόλη είναι ενεργοποιημένες οι εξής περιοχές: Carpathian's Tavern, Golveliu's Tavern, House Fey Branche, Merchant's Bazaar και Tower Sorcerer. Το όνομα των περιοχών εμφανίζεται πηγαίνοντας πάνω τους το mouse. Πρώτα απ' όλα επισκέψου το παζάρι (Bazaar). Μπες στη σκηνή της Ssar Tarell. Μίλα μαζί της. Σου λέει να πας στην Jalyntein, στο Tower Sorcerer. Πήγαινε εκεί. Βρες την Spider Mage Jalyntein. Μίλα μαζί της. Θέλει να της πας ένα music box από τον έμπορο Galentha. Πήγαινε πίσω στο παζάρι και μπες στη σκηνή του. Μίλα μαζί του και αντάλλαξε το Helm (AC: 2) που σου έδωσε ο ταβερνιάρης στην αρχή του παιχνιδιού για το music box. Γύρνα πίσω στην Mage Jalyntein. Μίλα και δώσε της το music box. Θα σου δώσει το Mage Scroll of "Drider Wish". Βγες στο χάρτη της πόλης. Μια νέα τοποθεσία θα έχει ανοίξει, η HOUSE BAENRE. Πήγαινε εκεί, έχοντας το scroll που σου έδωσε η μάγισσα. Παρακολούθησε τα sequences. Γύρνα στο παζάρι (η τοποθεσία House Baenre κλείνει). Πήγαινε στη σκηνή του εμπόρου Galentha. Βλέπεις έναν κλέφτη από το Do'Urden House να κλέβει το Spider Helm. Ξαναγύρνα στο παζάρι και μπες στη σκηνή της Ssar Tarell. Τώρα θα είναι και ο



Ο χάρτης της πόλης.



Ο συνολικός χάρτης του House Do'Urden.



Tower of Sorcere



Merchant's Bazaar, Interior.




**House Fey-Branch.**




**Από το φινάλε.**

**ALONE IN THE DARK 3:** Ο ΧΡΗΣΤΟΣ ΛΑΤΑΝΙΩΤΗΣ ρωτά τι κάνει με τα φαντάσματα που χορεύουν. Θα βρεις ένα χολ με πίνακες. Στον πρώτο (ένας με ένα τσεκούρι) τοποθετείς το OLD INDIAN COVER και το καλύπτεις. Κάνε SAVE. Προχώρησε λίγο προς τα κάτω και με το τόξο και το βέλος προσπάθησε να πετύχεις τον πίνακα απέναντι. Θέλει αρκετή προσπάθεια. Οταν το πετύχεις (θα "βγει" καπνός), προχώρησε και μπες στην πιο μακρινή πόρτα. Πάρε το False book από το τραπέζι. Κάνε PUSH το ρολόι και ψάξε από πίσω για να βρεις το KEY για το jeremy's study. Βγες και πήγαινε στο jeremy's study. Κάνε SEARCH τη βιβλιοθήκη στη γωνία για να βρεις ένα RECORD. Αυτόν το δίσκο παίζεις στο γραμμόφωνο στο δωμάτιο με τους χορευτές. Το γραμμόφωνο το παίρνεις από το δωμάτιο που είναι μια Dark Figure, στο κάτω μέρος της ξύλινης σκάλας. Από το δωμάτιο με τους χορευτές τώρα πια μπορείς να πάρεις το κλειδί που είναι εκεί.

**QUEST FOR THE GLORY 4:** Ο ΛΕΚΚΟΣ ΧΡΙΣΤΟΠΟΥΛΟΣ, από την Λάρισα, ρωτά σαν Magic User πώς θα βρει την Erana και πώς θα συναντήσει την Faerie Queen. Καταρχήν βλέπεις την Erana μόνο στο τέλος του παιχνιδιού. Για την Faerie Queen, τώρα. Οταν είναι βράδυ, νότια από το Erana's Garden θα βρεις ένα σιντριβάνι. Πίνοντας νερό απ' αυτό, θα εμφανιστεί η Faerie Queen. Θέλει απεγνωσμένα το Erana's Staff και σκοπεύει να χρησιμοποιήσει εσένα γι' αυτό. Αφού σώσεις τη μικρή Tanya, και θυσιαστεί γι' αυτήν ο Toby, παίρνεις το Erana's Staff. Το δείχνει το animation, αλλά δεν εμφανίζεται το αντικείμενο αυτό στο inventory σου. Τώρα τα μεσάνυχτα, όποτε ξαναπάς νότια από το Erana's Garden, θα σου επιτεθούν η Faerie Queen και δύο Faeries. Κάνε γρήγορα CAST το SUMMON STAFF (νέο spell). Αμέσως μετά κάνε CAST το RESISTANCE SPELL (επίσης νέο spell). Τώρα κάνε συνεχώς CAST πάνω στην Faerie Queen - την πιο βορινή όπως κοιτάς, αυτή με το κοτσιδάκι - το FROST BITE SPELL. Είναι δύσκολη μάχη. Ισως χρειαστεί να κάνουμε USE τα Healing potions ενδιάμεσα. Κερδίζοντας τη μάχη, παίρνεις το HEART RITUAL. Αυτά φυσικά ισχύουν μόνο σαν Magic User.

Αυτά προς το παρόν και ως τον άλλο μήνα καλό adventuring.

Maznafein μαζί της. Μίλα τους. Σε στέλνουν στο House Fey Branche. Πήγαινε εκεί και βρες τον Grumsznar. Θα σου δώσει ένα password (Sanctuary) και θα σε στείλει να βρεις τον Rizzen Do'Urden. [Προτού φύγεις από εδώ. Αν ο Yonar σαν mage είναι Level 7 ή 8, θα έχει μάθει το spell - Level 4 - "ENCHANCED WEAPON". Κρατώντας όπλα και κάνοντας cast το spell αυτό ανεβάζει τη δύναμή τους. Ετσι το Broad Sword φτάνει μέχρι επίπεδο +3! Με +3 όπλα σκοτώνεις τον δεντρόμορφο που βρίσκεται εδώ κοντά στην αρχή του σπιτιού-επιπέδου.

Οσο πιο ισχυρά τα όπλα σου τόσο πιο εύκολα σκοτώνονται οι εχθροί σου.] Πήγαινε στην Carpathian's Tavern και μίλα στον Rizzen Do'Urden. Αυτός θα σε στείλει στον Jarlaxle που είναι στην Golvelius Tavern. Πήγαινε εκεί και μίλα στον Jarlaxle. Αυτός θα σε στείλει σε δύο αποστολές. Η πρώτη είναι στο MANTLE CAVERN TWO, στα δεξιά του χάρτη της πόλης όπως κοιτάς. Πήγαινε εκεί και βρες το Jarlaxle's necklace μέσα σε ένα κρυφό δωμάτιο (φαίνεται στο χάρτη). Γύρνα, μίλα του, του το δίνεις και αυτός σου αναθέτει μια δεύτερη αποστολή, στο MANTLE CAVERN ONE, στα αριστερά του χάρτη. Εδώ στην SW περιοχή θα βρεις μία περίπολο από Drow fighters. Αφού τους νικήσεις, πάρε τα 4 House Do'Urden Insignia και δώσε από ένα σε κάθε μέλος της ομάδας σου. Τώρα πια πήγαινε στο House Do'Urden, όπου διαδραματίζεται το φινάλε της περιπέτειας.




**Mantle Cavern Two.**

## HOUSE DO'URDEN

Στο Commoner's Area επίπεδο θα βρεις 3 κλειδιά, τα gold key with red gem, gold key with green gem και white circle key. Επίσης στην NE γωνία (όπως βλέπεις το χάρτη) υπάρχει ένα μυστικό δωμάτιο. Πήγαινε στην πιο αριστερή πλευρά του χάρτη όπως βλέπεις, απ' όπου πας στο Noble's Area, Level 1.

Εξερεύνησε όσο μπορείς. Μια κεντρική πόρτα δεν μπορείς να την περάσεις ακόμη. Εντόπισε την "πρασινωπή" teleport (σαν κολόνα) που σε μεταφέρει στο Noble's Area, Level 2. Βρες το δρόμο σου για την NW γωνία του επιπέδου αυτού. Υπάρχουν δύο μυστικά δωμάτια. Στο ένα από αυτά υπάρχει μια αόρατη τηλεμεταφορά που σε στέλνει στην SE γωνία του επιπέδου αυτού. Στο άλλο θα βρεις το music box.

Προχώρησε όλο αριστερά. Μετά από ένα μυστικό πέρασμα θα δεις το Helm. Θα σου επιτεθεί ο Rizzen Do'Urden για να το κλέψει. Σκότωσέ τον. Κινήσου νότια και πίσω από ένα μυστικό τοίχο θα βρεις ένα chest. Σε αυτό θα είναι το Helm και το gold key with black gem. Προχώρησε και άλλη μία αόρατη τηλεμεταφορά θα σε στείλει στην NE γωνία του επιπέδου αυτού. Στο inventory σου, αν κάνεις κλικ στο Helm το gem of Loth (ένα απ' όλα τα gems, με το όνομα αυτό όμως), τότε το Helm γίνεται ακόμη πιο ισχυρό AC: +3. Σημειώστε εδώ επίσης ότι, αν ένας χαρακτήρας κρατά το περίφημο music box στο χέρι του και κάνετε συνεχή κλικ σε αυτό, από την κανονική οθόνη όμως, τότε κάνει συνεχή Healing.

Ετσι και στις πιο δύσκολες μάχες μπορείς να θεραπεύσεις την ομάδα σου. Πήγαινε στην κολόνα-τηλεμεταφορά και κατέβα στο Noble's Area, Level 1. Το gold key with black gem ξεκλειδώνει την κεντρική πόρτα που είπαμε προηγουμένως.







Στο πιο SW δωμάτιο, όπως κοιτάς το χάρτη, θα βρεις τα 2 σπαθιά του Drizzt. Κάνε τα ENHANCHED WEAPONS (Mage's spell). Αυτό που είναι +5 θα πάει +8. Το πιο δυνατό όπλο. Θα βρεις και ένα gold circle key. Στην NW περιοχή του χάρτη, στο νότιο τμήμα της, υπάρχει ένα μυστικό δωμάτιο. Εδώ θα βρεις το gold key with blue gem. Με αυτό ανοίγεις τις πόρτες που οδηγούν προς το κέντρο και αριστερά του χάρτη. Θα σου επιτεθεί η Vierna Do'Urden. Σκότωσέ την, κάνε healing τους χαρακτήρες του και εξόπλισέ τους όσο καλύτερα μπορείς.

Κάνε ENCHANCED τα όπλα σου, και το STONESKIN SPELL με το Bergenar's stone. Κάνε ένα SAVE και μπες από το τζάκι-teleport. Εδώ καταρχήν σκότωσε το Handmaiden of Lloth (δέντρο-άνθρωπος), αν έχεις όπλα από +3 και άνω. Σκότωσε την Malice.

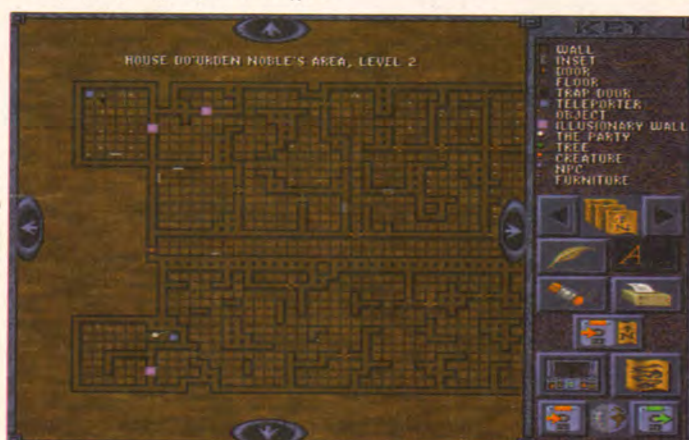
Θα δεχτείς μια νέα επίθεση από Drow fighters και έναν Drow priest που δεν τον βλέπεις αμέσως.

Κάνε αν χρειαστεί healing με το music box, εντόπισε τον Drow priest και σκότωσέ τον. Μόλις τον σκοτώσεις, θα δεις το φινάλε του παιχνιδιού.

■




Mantle Cavern One.




House Do'Urden Noble's Area, Level 2.

# PC GAMES DISK



**62**

***Λοιπόν, πώς σας φαίνεται τώρα που τελειώνει η άνοιξη; Απασχολημένοι με εξετάσεις που πλησιάζουν, με σχέδια για το επερχόμενο καλοκαίρι ή με οτιδήποτε παρεμφερές ή μη; Ε, λοιπόν, για άλλη μια φορά εμείς σας δίνουμε τη δυνατότητα να αδειάσετε για λίγο το μυαλό σας από τα βάσανα. Απλώς, βάλτε τη δισκέτα στο drive και γράψτε pcm.***

**GAMES**

**CENTAUR demo:**
Σκάκι σε EGA Board, με όλα τα στοιχεία που χαρακτηρίζουν θετικά ένα τέτοιο παιχνίδι.

**COMET BUSTERS:**
Το πασίγνωστο Asteroids, εν έτει 1995, σε μια πολύχρωμη έκδοση για Windows.

**MISSILE ATTACK:**
Ο βετεράνος του Atari 2600 επιστρέφει στα ψηφιακά μέσα., και μάλιστα από Έλληνα.

**CONNEX demo:**
Pipemania σε συνδυασμό με Tetris. Συμπληρώστε κυκλώματα με σωλήνες υδροδότησης.

**ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ**

**PHYSICS:**
Επανάληψη Φυσικής - Χημείας Γ' Γυμνασίου. Πλήρες τυπολόγιο.

**Επιμέλεια δισκέτας:** *Χάρης Σαράντης*

## COMET BUSTERS

Το Asteroids είναι ένα παιχνίδι που έχει αφήσει τη δική του εποχή στις αίθουσες των coin'ops. Παρέα με το Space Invaders είχε κερδίσει πολλούς "θαυμαστές" και αποσπάσει χιλιάδες δεκάρικα. Τα πράγματα ήταν, βέβαια, πολύ διαφορετικά τότε και οι δυνατότητες ενός "δεκαρικοφάγου" της εποχής εκείνης δεν μπορούν ούτε κατά διάνοια να συγκριθούν με την υπολογιστική δύναμη αλλά και τις γραφικές και ηχητικές δυνατότητες ενός σύγχρονου προσωπικού υπολογιστή - εδώ που τα λέμε, και τα σημερινά coin'ops μόνο στα σημεία (ήτοι περιφερειακά όπως τιμόνια ή ακόμα και ειδικοί θάλαμοι) κερδίζουν μια τέτοια αναμέτρηση.

**Είδος:** Shoot'em up
**Κατασκευαστής:** Hamco Software
**Απαιτήσεις:** MS Windows 3.1
**Υποστηρίζει:** Joystick
**Command Line:** win comet.exe

Το Comet Busters πάντως είναι ένα πολύ εξελιγμένο Asteroids για Windows, το οποίο δεν αρκείται να τρέξει σε όποια ανάλυση και αν έχετε ρυθμίσει τα Windows, ακόμα και σε 1024x768 - με όποιες επιπτώσεις στην ταχύτητα αυτό συνεπάγεται.

Το μόνο που έχετε να κάνετε για να τρέξετε αυτό το παιχνίδι είναι να μπείτε στα Windows και από τον file manager να μεταφερθείτε στο directory στο οποίο το έχετε αποσυμπιέσει, και να τρέξετε το αρχείο comet.exe.

Στην οθόνη σας θα εμφανιστεί προσωρινά μια εισαγωγική οθόνη και, μόλις το παιχνίδι φορτώσει, καλείστε να κάνετε την επιλογή της αρεσκείας σας από την οριζόντια menu bar.

Από εκεί μπορείτε να επιλέξετε αν θα ακούγονται ηχητικά εφέ κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή όχι, να σταματήσετε προσωρινά το παιχνίδι, να επιλέξετε επίπεδο δυσκολίας και διαμόρφωση του background. Επίσης, από το μενού Players, μπορείτε να ρυθμίσετε τη συσκευή ελέγχου, η οποία μπορεί να είναι πληκτρολόγιο ή joystick, και να επιλέξετε σε τι θα ρίξετε μεγαλύτερη ισχύ (ταχύτητα σφαιρών, επιτάχυνση, μέγιστη ταχύτητα, ταχύτητα περιστροφής ή ειδική ικανότητα, καθώς και ποια θα είναι η τελευταία) και, τέλος, τον αριθμό των παικτών.

Και σε αυτό το σημείο βρίσκεται ένα από τα μεγαλύτερα πλεονεκτήματα του Comet Busters. Οι τέσσερις παίκτες, που υποστηρίζει το παιχνίδι, μπορούν να παίζουν ταυτόχρονα στην ίδια οθόνη. Το μόνο πρόβλημα που δημιουργείται με μια τέτοια επιλογή είναι η τοποθέτηση 8 χεριών σε ένα πληκτρολόγιο. Το πρόβλημα αυτό μετριάζεται με τη δυνατότητα επιλογής joystick ως χειριστηρίου του ενός από τους παίκτες αυτούς. Για να καταστήσετε εφικτή την επιλογή joystick, πρέπει να αλλάξετε στο ini αρχείο του Comet Busters, το comet.ini, την επιλογή joystick=0 με joystick=1.

## MISSILE ATTACK

Το πασίγνωστο παιχνίδι του Atari 2600 επιστρέφει στα σύγχρονα υπολογιστικά μηχανήματα και συγκεκριμένα στο περιβάλλον των Windows. Έχοντας στη διάθεσή σας μια βάση πυραύλων, πρέπει να αποκρούσετε τα κύματα των εχθρικών βολών που στοχεύουν σε αυτήν και τις πόλεις που υπερασπίζεστε. Το παιχνίδι τελειώνει όταν όλες οι πόλεις έχουν καταστραφεί, ενώ, αν η βάση σας χτυπηθεί, για λίγη ώρα δεν θα έχετε τη δυνατότητα εκτόξευσης πυραύλων από αυτήν.

**Είδος:** Shoot'em up
**Κατασκευαστές:** Peter Siamidis και Dino Tzimopoulos
**Απαιτήσεις:** MS Windows 3.1, mouse
**Command Line:** win missile.exe

Την "ευθύνη" για τη μεταφορά του παιχνιδιού αυτού φέρουν αποκλειστικά δύο κάτοικοι του Montreal, που φέρουν τα ονόματα Peter Siamidis και Dino Tzimopoulos. Είδατε τι κάνουν οι Έλληνες όταν βρεθούν μακριά από τα πάτρια εδάφη; Ξεκινήστε

και εσείς λοιπόν για κάποιο ταξιδάκι στο εξωτερικό και μη γυρίσετε προτού ετοιμάσετε την ελληνική έκδοση του Doom - όχι άλλοι δημιουργοί καρτελών για το PC Disk, έλεος...

Τέλος πάντων. Το περί ου ο λόγος παιχνίδι χαρακτηριζόταν ανέκαθεν από δύο στοιχεία. Την εξαιρετική απλότητά του όσον αφορά σε γραφικά και ηχητικές δυνατότητες, και τον μεγάλο εθισμό που προκαλούσε στο χρήστη. Αυτά τα στοιχεία έχουν διατηρηθεί και στην παρούσα έκδοση του παιχνιδιού, με ορισμένες βελτιώσεις στον πρώτο τομέα. Μια απορία, πάντως, που μου έχει δημιουργηθεί εδώ και πάρα πολύ καιρό (από εποχές C-64) ήταν το γιατί δεν τα κάνουν σαν τα πρωτότυπα. Θυμάμαι πολύ καλά πριν από 7-8 χρόνια, όταν το πρώτο εμπορικό Tetris μπήκε στο κασετόφωνο του απογόνου του, vic-20. Γιατί δεν κάνουν τα παιχνίδια όπως τα έχουμε συνηθίσει; Γιατί δηλαδή το Tetris έπρεπε να μην έχει πίστες και γιατί το Missile Attack, για το οποίο μιλάμε αυτή τη στιγμή, δεν αφήνει τις γραμμές που άφηνε το αρχικό πίσω από το βλήμα που εκτοξεύει ο χρήστης; Ας σταματήσω όμως την γκρίνια. Φέρτε μου εσείς την ελληνική έκδοση του Doom, που λέγαμε, και ας είναι και με μόνο τέσσερα όπλα.

## CENTAUR

Ενα από τα πολλά παιχνίδια σκάκι που έχουν κατά καιρούς κυκλοφορήσει για PC θα βρείτε μεταξύ των προγραμμάτων αυτής της δισκέτας. Βασικό λόγο για την ένταξή του σε αυτήν αποτέλεσε το μέγεθός του το οποίο, σε συμπιεσμένη μορφή, δεν ξεπερνάει τα 80K. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι το Centaur μειονεκτεί έναντι του ανταγωνισμού. Αντίθετα, οι επιλογές που παρέχονται στο χρήστη του είναι περισσότερο από αρκετές και του δίνεται η δυνατότητα να κάνει σχεδόν ό,τι και με τα καλύτερα παιχνίδια σκάκι του εμπορίου. Το παιχνίδι, με το φόρτωμά του, ενεργοποιεί το autoplay. Αυτό που βλέπετε στην οθόνη σας είναι η τρισδιάστατη προοπτική μιας σκακιέρας και πάνω σε αυτήν τα, αρκετά καλοσχεδιασμένα ομολογουμένως, άσπρα και μαύρα πιόνια. Για να περάσει ο έλεγχος του παιχνιδιού στα χέρια σας, πατήστε F1, οπότε θα παρουσιαστεί μπροστά σας ένας πίνακας με τα Function Keys και τις λειτουργίες τους.

**Είδος:** Σκάκι
**Κατασκευαστής:** Victor Vichrev
**Απαιτήσεις:** CGA
**Command Line:** centaur

Με το F2 μπαίνετε στο κυρίως μενού. Από εδώ μπορείτε να ορίσετε τις παραμέτρους του παιχνιδιού που θα παίξετε, τις διαστάσεις της απεικόνισης, τον ήχο, το είδος της κάρτας οθόνης που έχετε, το επίπεδο, σώσιμο/φόρτωμα παιχνιδιού, καθώς και εκτύπωση των κινήσεων της τρέχουσας παρτίδας. Επίσης, μπορείτε να ανακαλέσετε κάποια κίνηση, να ορίσετε αν θα παίζουν δύο φίλοι μεταξύ τους, το computer μόνο του ή εσείς εναντίον του υπολογιστή και, τέλος, επανέναρξη του παιχνιδιού. Μπορείτε βέβαια να δημιουργήσετε και μια δική σας παρτίδα, διαμορφώνοντας όπως εσείς θέλετε τη σκακιέρα.

Αυτές οι εντολές είναι προσβάσιμες και απευθείας με κάποιο Function Key, όπως φαίνεται με το πάτημα του F1.

## CONNEX

Το Connex είναι ένα σχετικά απλό board game - όσο απλή θα μπορούσε να είναι μια ένωση του Tetris με το Pipemania. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να δημιουργήσετε κλειστά κυκλώματα με αγωγούς ύδρευσης με τους σωλήνες που σας δίνονται ένας ένας. Ξεκινάτε το παιχνίδι σε έναν άδειο καρό πίνακα. Στο δεξιό τμήμα της οθόνης, σε ένα μικρό παράθυρο, εμφανίζεται ο σωλήνας που πρέπει να τοποθετήσετε. Μεταφέρετε τον κέρσορά σας στο επιθυμητό σημείο του πίνακα και, πατώντας το space, τοποθετείτε το σωλήνα.

**Είδος:** Board Game
**Κατασκευαστής:** Sean Puckett
**Απαιτήσεις:** EGA
**Command Line:** connex

Κάνετε το ίδιο και με το επόμενο κομμάτι. Αν δημιουργήσετε ένα κλειστό κύκλωμα με τα κομμάτια που συνδέετε, αυτό εξαφανίζεται, ανταμείβοντάς σας σε χρόνο και βαθμούς. Χρόνο κερδίζετε επίσης με την τοποθέτηση κάποιου κομματιού στον πίνακα. Εχετε τη δυνατότητα να τοποθετήσετε ένα κομμάτι πάνω από κάποιο άλλο, αλλά αυτό κοστίζει. Τέλος, ας σημειωθεί ότι όσο μεγαλύτερα είναι τα κυκλώματα, τόσο μεγαλύτερη είναι και η χρονική και βαθμολογική ανταμοιβή που σας προσφέρει το κλείσιμό τους. ■

## ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ
### *Physics*

**Είδος:** Educational
**Κατασκευαστής:** Νίκος Μαυρογιαννόπουλος
**Απαιτήσεις:** MS Windows 3.1, vbrun300.dll
**Command Line:** win setup.exe

Το "πρόγραμμα αναγνώστη" αυτού του μήνα είναι ένα από τα καλύτερα που έχουν περάσει από τη δισκέτα του PC Master. Για να το τρέξετε πρέπει να έχετε περασμένο στο subdirectory system των Windows το runtime vbrun300.dll της Visual Basic, το οποίο, λόγω μεγέθους, δεν μπορούσαμε να συμπεριλάβουμε στη δισκέτα. Το Physics περιέχει πλήρες τυπολόγιο Φυσικής και Χημείας Γ' Γυμνασίου, με επεξηγήσεις και αναλύσεις, καθώς και όλη την ύλη των βιβλίων της τάξης αυτής. Περιέχει επίσης απαντημένες -και μη- ερωτήσεις, κάτι που το καθιστά πολύτιμο βοήθημα επανάληψης της ύλης αυτής. Ας μας επιτραπεί να θεωρήσουμε ότι το πρόγραμμα αυτό, λόγω της πολύ καλής δομής και του πλούσιου τυπολογίου του, μπορεί να φανεί χρήσιμο και σε αρκετά μεγαλύτερους εκπαιδευόμενους αλλά και εκπαιδευτές.

Πατώντας το button "πληροφορίες", θα βρείτε την απάντηση στο ερώτημα γιατί δεν λειτουργούν κάποιες επιλογές. Ναι, το πρόγραμμα αυτό είναι shareware και μάλιστα ένα από τα οικονομικότερα που μπορεί να συναντήσετε στην παγκόσμια αγορά. Για την προμήθεια του ολοκληρωμένου προγράμματος θα πρέπει να καταβάλετε 2.500 δρχ. (στο κόστος αυτό συμπεριλαμβάνονται και τα έξοδα αντικαταβολής για την Αθήνα). Για περισσότερες πληροφορίες, πατήστε το ομώνυμο button.

PC GAMES — REVIEW




| | |
|---|---|
| **CPU:** | **386** |
| **RAM:** | **4MB** |
| **ΚΑΡΤΑ:** | **VGA** |
| **ΗΧΟΣ:** | **AdLib - SoundBlaster** |
| **HD:** | **CD-ROM** |
| **ΠΑΙΚΤΕΣ:** | **1 ή 2 ή μέχρι 8 σε network** |

Τον προηγούμενο μήνα είχαμε παρουσιάσει το B.C. Racers, ένα karting racing game της παλαιολιθικής εποχής με πολλά χιουμοριστικά στοιχεία. Αυτόν το μήνα όμως, όπως είχαμε προαναγγείλει και στη στήλη News, κυκλοφόρησε το Superkarts, ένα παιχνίδι με πραγματικά karts και όχι υποκατάστατά τους. Ωστόσο, το παιχνίδι διαθέτει πολλά κοινά χαρακτηριστικά με το B.C. Racers και η αντιπαράθεσή τους είναι κάτι το φυσικό.

Εχουμε, λοιπόν, και εδώ να κάνουμε με ένα κατά βάση arcade σε CD-ROM, το οποίο απευθύνεται σε όσους θέλουν ένα παιχνίδι αγώνων πιο κοντά στην πραγματικότητα. Ενώ, όμως, αυτό επιτυγχάνεται με την πολύ καλή κίνηση και το χειρισμό που διαθέτει, οι όχι και τόσο συνηθισμένες πίστες του συμβάλλουν στο αντίθετο. Συνολικά, υπάρχουν 16 διαφορετικές διαδρομές, οι οποίες όμως από τον τρόπο σχεδίασής τους θυμίζουν περισσότερο κομμάτι από κάποιο level του Doom παρά πίστα για τη διεξαγωγή αγώνων kart. Καθώς κάθε πίστα βρίσκεται σε διαφορετική πόλη του κόσμου, για την καθεμία υπάρχει και ανάλογη γραφική απεικόνιση τόσο στους τοίχους δεξιά και αριστερά όσο και γενικότερα. Κατά τη διάρκεια του αγώνα μπορούμε να μαζέψουμε διάφορα bonuses (turbo, super grip, oil spills και extra money), αλλά ουσιαστικής σημασίας είναι μόνο τα turbo, καθώς με αυτά μπορούμε για ένα μικρό χρονικό διάστημα να αυξήσουμε την τελική μας ταχύτητα, και τα extra money, αφού με αυτά συγκεντρώνουμε περισσότερα χρήματα. Μάλιστα, τα τελευταία είναι ιδιαίτερα χρήσιμα όταν αγωνιζόμαστε σε πρωτάθλημα μια και με τη βοήθειά τους μπορούμε να αγοράσουμε έξτρα ανταλλακτικά με τα οποία βελτιώνουμε την οδική συμπεριφορά του kart μας αλλά και τις επιδόσεις του. Οπως ήδη αναφέραμε, αυτό που κυρίως κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει είναι το καλό gameplay καθώς η κίνηση του kart είναι πολύ φυσική, σχεδόν πραγματική, αλλά και ορισμένα ακόμα ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά. Ετσι, μπορούμε να παίξουμε εναντίον κάποιου φίλου μας σε ένα PC, αφού η οθόνη χωρίζεται στη μέση και παίζουμε ταυτόχρονα, ή να συμμετάσχουν μέχρι και 8 διαφορετικοί παίκτες σε έναν αγώνα, εάν το παιχνίδι λειτουργεί σε περιβάλλον δικτύου. Μάλιστα, όσοι θέλουν να ζήσουν ακόμα πιο έντονα το παιχνίδι μπορούν να προμηθευτούν κάποιο από τα virtual κράνη (μέχρι στιγμής δεν έχουμε δει κάποιο να κυκλοφορεί στην Ελλάδα), κάτι το οποίο υποστηρίζει το παιχνίδι. Σημειωτέον δε ότι μετά το Magic Carpet είναι το δεύτερο παιχνίδι που υποστηρίζει το νέο αυτό περιφερειακό. Εξετάζοντας όλους τους παράγοντες καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι το B.C. Racers υπερέχει στα σημεία του καλύτερου των superkarts σε ό,τι αφορά αποκλειστικά το single player παιχνίδι. Εάν όμως πρόκειται να το χρησιμοποιήσουν περισσότεροι των δύο παίκτες, τότε είναι σίγουρα πολύ καλύτερο και πιο εντυπωσιακό. Το παιχνίδι αντιπροσωπεύεται από την Plotline ΕΠΕ, Μπόταση 7, τηλ.: 3844695

*του Αργύρη Γιαγιά*




## ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

**Ενα ακόμη από τα πολύ καλά arcade παιχνίδια που κυκλοφορούν τελευταία, με κύριο ατού το multi-player game.**

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 83 |
| ΗΧΟΣ | 87 |
| GAMEPLAY | 92 |
| ΑΝΤΟΧΗ | 85 |

**82%**



# Rise of The Triad

| | |
|---|---|
| CPU: | 386 |
| RAM: | 4MB |
| ΚΑΡΤΑ: | VGA |
| ΗΧΟΣ: | AdLib - SoundBlaster |
| HD: | CD-ROM |
| ΠΑΙΚΤΕΣ: | 1 ή 2 ή network |

Οσοι έχετε παίξει την shareware έκδοση του παιχνιδιού, σίγουρα θα γνωρίζετε ότι πρόκειται για ένα ακόμα Doom-clone παιχνίδι, κάτι που φαίνεται άλλωστε και από τις φωτογραφίες. Οταν όμως πρόσφατα κυκλοφόρησε ένα παιχνίδι της ποιότητας του Dark Forces, τι παραπάνω μπορεί να παρουσιάσει κάποιο παιχνίδι του είδους τόσο σύντομα; Σίγουρα όχι πολλά.

Βρισκόμαστε σε ένα απομακρυσμένο νησί, κάπου στη μέση του Ειρηνικού Ωκεανού. Εκεί κατοικούν μέλη μιας θρησκευτικής οργάνωσης, ιδιαίτερα φανατικοί και σίγουρα καθόλου φιλόξενοι. Διαλέγουμε λοιπόν έναν από τους διαφορετικούς χαρακτήρες (κάθε χαρακτήρας έχει τα δικά του χαρακτηριστικά, π.χ. κούραση) και ξεκινάμε την επίσκεψή μας, η οποία φυσικά ολοκληρώνεται όταν σκοτωθεί και ο τελευταίος φανατικός του νησιού. Το gameplay διαφέρει ελάχιστα από αυτό του Doom. Μετακινούμαστε μέσα σε δωμάτια και μαζεύουμε αντικείμενα (π.χ. life points), ενώ σε ορισμένες περιπτώσεις μπορούμε ακόμα και να πηδάμε πάνω από τοίχους ή άλλα εμπόδια με τη βοήθεια ειδικών συσκευών. Η βασική ιδιομορφία του παιχνιδιού έγκειται στο ότι, εκτός από τα κλασικά όπλα που συναντάμε συνήθως σε τέτοια παιχνίδια σε διάφορα μεγέθη, υπάρχουν και άλλα αρκετά πιο πρωτότυπα όπως το μπαστούνι του baseball, ένα μαγικό ραβδί στο στιλ του Heretic αλλά και ένα god-όπλο, που απλώς με το χέρι μας ρίχνουμε spells προς τους εχθρούς μας. Για τους φανατικούς του είδους υπάρχει και ρύθμιση του επιπέδου δυσκολίας καθώς και του επιπέδου "Βίας". Ετσι όταν σημειώνεται υψηλός βαθμός Βίας, το αίμα πλημμυρίζει την οθόνη. Παρ' όλα αυτά, όμως, το παιχνίδι τελικά δεν είναι τόσο καλό όσο σε προδιαθέτει αρχικά, διότι τα levels δεν έχουν πολύ καλή σχεδίαση, ενώ ταυτόχρονα τα περισσότερα μοιάζουν μεταξύ τους, με αποτέλεσμα να γίνεται βαρετό έπειτα από κάποιο χρονικό διάστημα.




**ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ**

**Τα Doom II και Dark Forces δεν έχουν λόγο να νιώθουν ότι απειλούνται από το Rise of the Triad.**

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 84 |
| ΗΧΟΣ | 85 |
| GAMEPLAY | 80 |
| ΑΝΤΟΧΗ | 82 |

**84%**

Επίσης, τα γραφικά που χρησιμοποιούνται για τη σχεδίαση του χώρου είναι μεν καλοσχεδιασμένα αλλά καθόλου αληθοφανή, με αποτέλεσμα το περιβάλλον να μη θυμίζει μοναστήρι - αν και θα έπρεπε, σύμφωνα με το manual. Ενα ακόμη εκνευριστικό σημείο του παιχνιδιού είναι η δυνατότητα να πηδάμε πάνω από διάφορους τοίχους ή αντικείμενα, διότι και οι εχθροί μας μπορούν να κάνουν το ίδιο. Πιστέψτε με, είναι πολύ δύσκολο να τους σημαδέψεις όταν "πετάς" στον αέρα. Ετσι το παιχνίδι μετατρέπεται σε κάποιο ανόητο arcade, όπου συνεχώς πηδάμε στον αέρα.

Ωστόσο, η option για two ή multi players' game είναι πολύ καλή, μια και παρέχει τη δυνατότητα για πολλές ρυθμίσεις. Αν λοιπόν πιστεύετε ότι θα πρέπει να έχετε οποιοδήποτε Doom-clone κυκλοφορεί, τότε το Rise of the Triad δεν θα σας απογοητέψει. Αν όχι, τότε μάλλον δεν θα σας συγκινήσει ιδιαίτερα.

*του Αργύρη Γιαγιά*









| | |
|---|---|
| CPU: | 486 |
| RAM: | 8MB |
| ΚΑΡΤΑ: | VGA |
| ΗΧΟΣ: | AdLib - SoundBlaster |
| HD: | CD-ROM |
| ΠΑΙΚΤΕΣ: | 1 |

Το Iron Assualt είναι ένα ακόμη από τα παιχνίδια που είχαμε προαναγγείλει τον προηγούμενο μήνα. Τώρα, όμως, που κυκλοφόρησε η ολοκληρωμένη έκδοσή του τα πρώτα θετικά σχόλια δεν είχαν συνέχεια. Οπως ήδη έχουμε αναφέρει, λοιπόν, χειριζόμαστε κάποια τεράστια ρομπότ με τα οποία αντιμετωπίζουμε άλλα εξίσου τεράστια, το δε περιβάλλον στο σύνολο του έχει μία δόση από DOOM. Τα πάντα, όμως, στο Iron Assaul είναι πολύ πιο αργά και με πολύ λιγότερο ενδιαφέρον μια και η δράση κάθε άλλο παρά καθηλωτική είναι. Το περιβάλλον κατά τη διάρκεια των αποστολών αποκτά στιλ εξομοιωτή και εμείς μέσα από το HUD (Head Up Display) του ρομπότ βλέπουμε έξω. Προκειμένου να αντιμετωπίσουμε τα άλλα ρομπότ, έχουμε στη διάθεσή μας αρκετά όπλα, οι διαφορές μεταξύ των οποίων δεν είναι ουσιαστικές ώστε να δικαιολογείται ο αριθμός τους. Επίσης, προχωρώντας μέσα στο παιχνίδι θα μπορούμε να διαλέξουμε μεταξύ διαφορετικών τύπων ρομπότ, χωρίς ομοίως σημαντικές διαφορές μεταξύ τους. Περνώντας στα γραφικά και τον ήχο τα πράγματα σίγουρα δεν βελτιώνονται. Μπορεί κατά την εισαγωγή του παιχνιδιού αλλά και ενδιάμεσα των διάφορων αποστολών να υπάρχουν πολλά video sequences, που όμως δεν μπορούν από μόνα τους να προσθέσουν "πόντους" στο παιχνίδι, καθώς και τα γραφικά που υπάρχουν μέσα σε αυτό δεν ξεπερνούν το μέτριο επίπεδο. Πολλές φορές, μάλιστα, ανάλογα και με το terain στο οποίο βρισκόμαστε είναι δύσκολο να ξεχωρίσουμε τα αντίπαλα ρομπότ από το υπόλοιπο περιβάλλον. Περνώντας στον ήχο, παρατηρούμε ότι κυμαίνεται στα ίδια επίπεδα καθώς δεν υπάρχει καθόλου background μουσική, ενώ τα διάφορα ηχητικά εφέ μας παραπέμπουν σε εποχές που τα παιχνίδια σχεδιάζονταν για κάρτες ήχου όπως η AdLib. Από τα πιο ενδιαφέροντα σημεία είναι τα οπτικά εφέ (συνήθως όταν κινούμαστε μέσα σε πόλη) όπως τα αυτοκίνητα που καταστρέφονται καθώς τα πατάμε κ.ά.

### ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

**Αρκετά διαφορετικό αλλά όχι τόσο ώστε να μας συγκινήσει.**

| | |
|---|---|
| ΓΡΑΦΙΚΑ | 80 |
| ΗΧΟΣ | 77 |
| GAMEPLAY | 82 |
| ΑΝΤΟΧΗ | 76 |

**78%**

Γενικότερα, το gameplay δεν θα μπορούσαμε να το κατηγορήσουμε τόσο εύκολα όσο τα υπόλοιπα στοιχεία του παιχνιδιού, μια και παρά τις αντίξοες συνθήκες έχουν γίνει προσπάθειες ώστε το παιχνίδι να παρουσιάζει κάποιο ενδιαφέρον. Σίγουρα όταν υπάρχουν τόσα πολλά παιχνίδια στην αγορά που προσπαθούν να αντιγράψουν (και τα περισσότερα τα καταφέρνουν αρκετά καλά), τότε είναι σίγουρα δύσκολο να διακριθεί κάποιο παιχνίδι που τουλάχιστον δεν είναι της ίδιας ποιότητας. Ετσι, το Iron Assault θα προτιμήσουν μόνο όσοι θέλουν να ξεφύγουν λίγο από τα τετριμμένα και να δοκιμάσουν κάτι διαφορετικό. Το παιχνίδι μας πρόσφερε η Vertigo, Μπόταση 6, και αντιπροσωπεύεται από την Plotline ΕΠΕ, Μπόταση 7.

*του Αργύρη Γιαγιά*

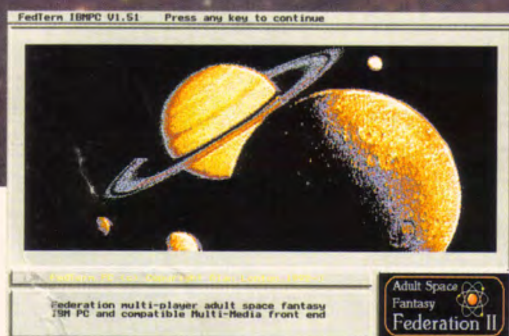




# FEDERATION II

## ΚΑΙ ΤΩΡΑ... Η ΦΑΝΤΑΣΙΑ ΣΑΣ ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ!

**Το εκπληκτικό multi-user space fantasy game είναι κοντά σας, on-line, μέσω της CompuLink**







...Κάπου έξω από αυτόν τον κόσμο, στο μακρινό διάστημα, μερικοί άνθρωποι αναζητούν τρόπους για να κατακτήσουν τους γαλαξίες.

**CompuLink Games Pack**

Κάθε βράδυ στην **CompuLink** το ψυχρό σκοτεινό και μυστηριώδες διάστημα σάς αποκαλύπτει την άλλη του πλευρά.

Πραγματικοί άνθρωποι, on-line, συνεργάζονται με άλλους ανθρώπους, real-time, με έναν κοινό στόχο: Να "χτίσουν" την τύχη τους... Δημιουργούν τεράστιες περιουσίες, κυνηγούν επικηρυγμένους θέτοντας σε κίνδυνο τη ζωή τους, γίνονται έμποροι, κατακτούν νέους πλανήτες και χτίζουν αυτοκρατορίες. Η αναζήτηση στο παγωμένο διάστημα δεν σταματά ούτε μία στιγμή!

**FEDERATION II,** το νέο συναρπαστικό multi-user game της CompuLink. Ένα παιχνίδι στρατηγικής, πραγματικής δράσης και ατέλειωτης αναζήτησης.

Το **FEDERATION II** δημιουργήθηκε μόνο για σας τους φιλόδοξους, ριψοκίνδυνους κυρίαρχους του γαλαξία, που έχετε βαρεθεί να κυνηγάτε εξωγήινους και... απροστάτευτα τερατάκια.

ΖΗΤΗΣΤΕ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΝΔΕΣΗ ΣΑΣ ΜΕ ΤΟ INTERNET & ΤΟΝ ΚΟΜΒΟ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ (ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ)

COMPULINK HOTLINE Τηλ.: 9225520

INTERNET INTERNATIONAL NETWORK



ΚΟΜΒΟΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ

COMPULINK NETWORK

ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9238672-5, Fax: 9242219 , ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, Τηλ.: 284864, 287610, Fax: 282663

# ΙΛΙΓΓΟΣ!

**ΠΙΟ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΟ**
**ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΟ**
**ΑΠΟΛΥΤΑ ΣΥΝΑΡΠΑΣΤΙΚΟ**

Η CompuLink σας προ(σ)καλεί να ζήσετε μία εμπειρία που δεν θα ξεχάσετε ποτέ.

Παρακαλώ, προσδεθείτε...

Τελευταίος έλεγχος...

Ready to flight...

Τώρα έχετε την ευκαιρία να πετάξετε με το νέο εξελιγμένο AIR WARRIOR.

**ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΣ ΙΛΙΓΓΟΣ!**

Ετσι μόνο μπορεί να περιγράψει κάποιος τις πτήσεις του πιο γρήγορου, του πιο ρεαλιστικού, του πιο συναρπαστικού multi-user game. Το νέο AIR WARRIOR θα σας καταπλήξει με τις δυνατότητές του.

- δύο νέα μοντέλα αεροπλάνων
- δύο νέα μέτωπα επιχειρήσεων
- εξελιγμένα γραφικά και χαρακτηριστικά πτήσης που αγγίζουν την τελειότητα

join air warrior...

CompuLink Games Pack

Ατελείωτες πτήσεις και αερομαχίες που κόβουν την ανάσα.

**ΖΗΣΤΕ ΤΟΝ ΙΛΙΓΓΟ ΤΗΣ ON-LINE ΑΕΡΟΜΑΧΙΑΣ**

**ΜΟΝΟ ΣΤΗΝ COMPULINK**

# AIR WARRIOR

NEW VERSION

ΣΥΝΔΕΘΕΙΤΕ!

**Το AIR WARRIOR διατίθεται, on-line, και από τον Κόμβο "Μακεδονία" της Θεσσαλονίκης, με αστική τηλεφωνική χρέωση.**
**ΣΥΝΤΟΜΑ ΣΤΗΝ ΠΑΤΡΑ ΚΑΙ ΤΟ ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ**
COMPULINK HOT LINE: ΑΘΗΝΑ: 9225.520, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: 284.864

INTERNET
INTERNATIONAL NETWORK

ΚΟΜΒΟΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑ

COMPULINK NETWORK

ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9238.672-5, fax: 9242.219
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284.624, 287.610, fax: 282.663